平成8年11月1日発行（毎週金曜日発行）第1巻第1号（通巻1号）

メーカー特製/売っていないプレミアムグッズ 2000名プレゼント

週刊TVゲーム総合情報誌

ファミマガWeekly

創刊号

1996 11/1 290YEN

プレイステーション 闘神伝3／ぐーちょDEパーク

レイストーム／同級生2

サターン マイホームドリーム

ニンテンドウ64 テラファンタスティカ

ワンダープロジェクトJ2 ほか

カプコン開発に潜入取材!!

プレイステーション バイオハザード2

サターン プレイステーション ロックマン8ほか

ここまで明らかになったスクウェア3大ゲーム

ブシドーブレード/サガ フロンティア

マップ公開 ファイナルファンタジーVII

ファミマガ伝統 簡潔攻略

NEO・GEO ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

サターン ラングリッサーIII

プレイステーション アークザラッドII

そろそろ、終わって いいでしょうか・・・?の巻

前回のあらすじ。
三姉妹はただ布団をかぶって
寝ているだけであった。以上。
ERI「眠くな～い」
CHIE「仕方ないから、SCEにでも
遊びに行く?」
一説明しよう!SCEはなんとプ企だけ
別ビルなのだ!(どうでもいい説明。)
というわけで、SCEに侵入した三姉妹。
SAE「ここが最近部長になった
サエキッチーの机ね」
ERI「あ、電子メールが開いてる～」
SAE「テクモかららしいわ。GALLOP
RACER の極秘情報かしら?」
「ゼッケンの色をレースごとに変えたのに、
誰も気づいてくれません。
苦労したのに。しくしく」
CHIE「意味不明ね。暗号かな」
「ガッツポーズがワキの
臭いを嗅いでるように見えるのは
ちょっとうけたぜ。フフフ」
CHIE「ここにメモがあるわよ。
えーっと『オーシャンからTELあり。
FINALISTは予定通り完成。
出張中のマンチェスターで
爆破事件に巻き込まれた
制作部O氏の消息については、
現地よりTELがあるそうです』
だって」
と、その時!電話のベルが鳴った!

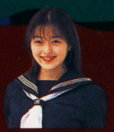
SAE「はい!もしもし・・・間違い電話だわ」
一説明しよう!SAEの場合、英語の電話は
すべて間違い電話なのだ!
CHIE「ステハニーのとこにも
メモがあるわ」
ERI「なになに『AM0:00。
学校にて待つ』」
SAE「デートの約束じゃないかしら?」
CHIE「え、じゃあ、写真にとらなきゃ!」
暗闇の学校の中を歩く三姉妹。
しかしそのコスチュームじゃかえって
用務員さんが怪しむと思うぞ!
と、その時!
「グウエッヘッヘッヘ～」
SAE「チャイムじゃないかしら?」
CHIE「そういえば私の田舎じゃ
そうだったわ!」
一説明しよう!その田舎、教えてくれ!
SAE「あ、あれは!」
そこには、暗い部屋の片隅で輪になって
不気味な声を上げる集団がいた。
ペルソナに登場する悪魔とゾンビの
声をつくるため日夜声の録音を続ける
アトラスの開発スタッフだ!
ERI「つまんな～い。お化けじゃないの～」
制作者の努力をひと蹴りにする恐るべき
三姉妹。
ちなみにその頃、ステハニーは
有楽町「のど自慢学校」で
ハナの穴にポッキーをつっこんで
歌っていた。
次号、ついに最終回!

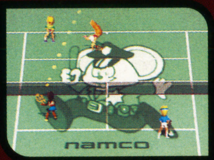
レース大好き
CHIEのオススメ

GALLOP RACER
ジョッキーレース
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
©TECMO,LTD.1996

マッハGo Go Go
レースゲーム
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
©タツノコプロ
©1996 TOMY

アクション大好き
ERIのオススメ





スマッシュコート
3Dテニスゲーム
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
©1996 NAMCO LTD.

バーチャル プロレスリング
スポーツ(プロレス)
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
©ASMIK/The Man Breeze

フィッシュ アイズ
フィッシング
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
©1996 PACK-IN-VIDEO

サイキックフォース
3D格闘アクション
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
©TAITO CORP.1996

FINALIST
3Dミッションシューティング
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
©1996 OCEAN SOFTWARE LTD.

RPG大好き
SAEのオススメ

女神異聞録ペルソナ
RPG
標準価格6,800円(税抜)
絶賛発売中
©1996 ATLUS

プレプレ™ 瓦版 かわらばん
編集長・ムームー商人

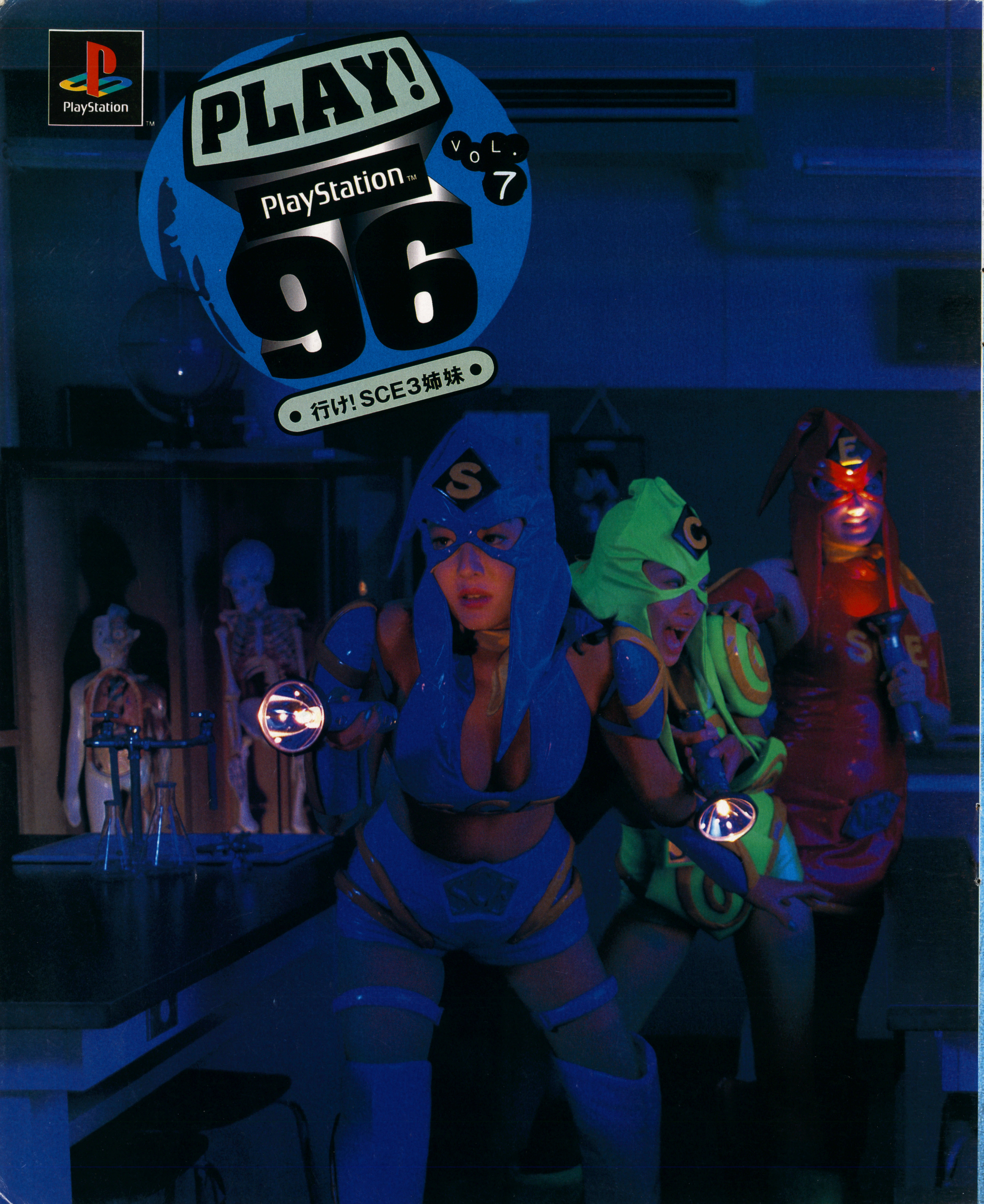
プレプレ4号はもう届いたかムー!
内容は、GALLOP RACER のデモプレイや
ワールドスタジアムEXの最強ピッチャー使用可データ、
首都高バトルの車種別おすすめセッティングデータ
など、もりだくさんだムー。まだ入会していない人も、
今すぐ申し込めば間に合うムー! ちなみに
更新時期が迫った人には更新手続資料が届くムー!
こちらも今すぐ手続きするムー! 急ぐムー!
プレイステーション・クラブの入会等に関する
お問い合わせは、Tel. 03-3266-7830 まで。
(10:00～17:30.土・日・祝日は休業)

新発売
標準価格19,800円(税抜)
SCPH-5000

GARAGE http://www.scei.co.jp/ "GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc. のホームページです。

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

"PS" マークおよび "PlayStation" は 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。●商品についてのお問い合わせ先 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444


PlayStation
PLAY!
PlayStation
96
VOL.7
行け! SCE3姉妹

お客さんがたくさん来た人の勝ち！ こんどはボードゲームで競争だ。

名作ゲーム「テーマパーク」が、ボードゲームになって登場するよ。ボードの上をすすみながら、遊園地をつくっていく、新しいタイプのゲームなんだ。アトラクション(乗り物)や、ショップ(お店)をたてて、たくさんのお客さんにあそびに来てもらおうね。

●ルーレットで出た数のぶんだけマス目をすすんでいこう。でっかい遊園地をつくるのだ。とまったマスの色によってカードやパネルがもらえる。これを使って、ライバルたちと勝負だ。

バーディちゃん（声：横山智佐）

パークに遊園地をたてて お客さんをよぼう。

アトラクションとショップの数が多いほど、遊園地の「楽しさ」はアップしていくよ。数が少ないと、つまらない遊園地になって、来てくれるお客さんの数もグッと少なくなってしまうんだ。キミは楽しい遊園地をつくれるかな？ 優勝をめざせ!!

●やった!! こんなにリッパな遊園地ができあがった!! これならお客さんもよろこんでくれるね。4人までいっしょにあそべるから、友だちや家族みんなでワイワイ楽しむことができるよ。

グーチョくん（声：深見梨加）

©1996 Electronic Arts.

エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社
〒141 東京都品川区上大崎2-24-9 IKビル3F　製品に関するお問い合わせ：カスタマーサポート係　TEL.03-5436-6400（受付時間11:00〜17:00／月〜金・祝日休）

インターネットにホームページ開設中　http://www.ea.com/EAVWEB/

EAV WEB

ELECTRONIC ARTS™

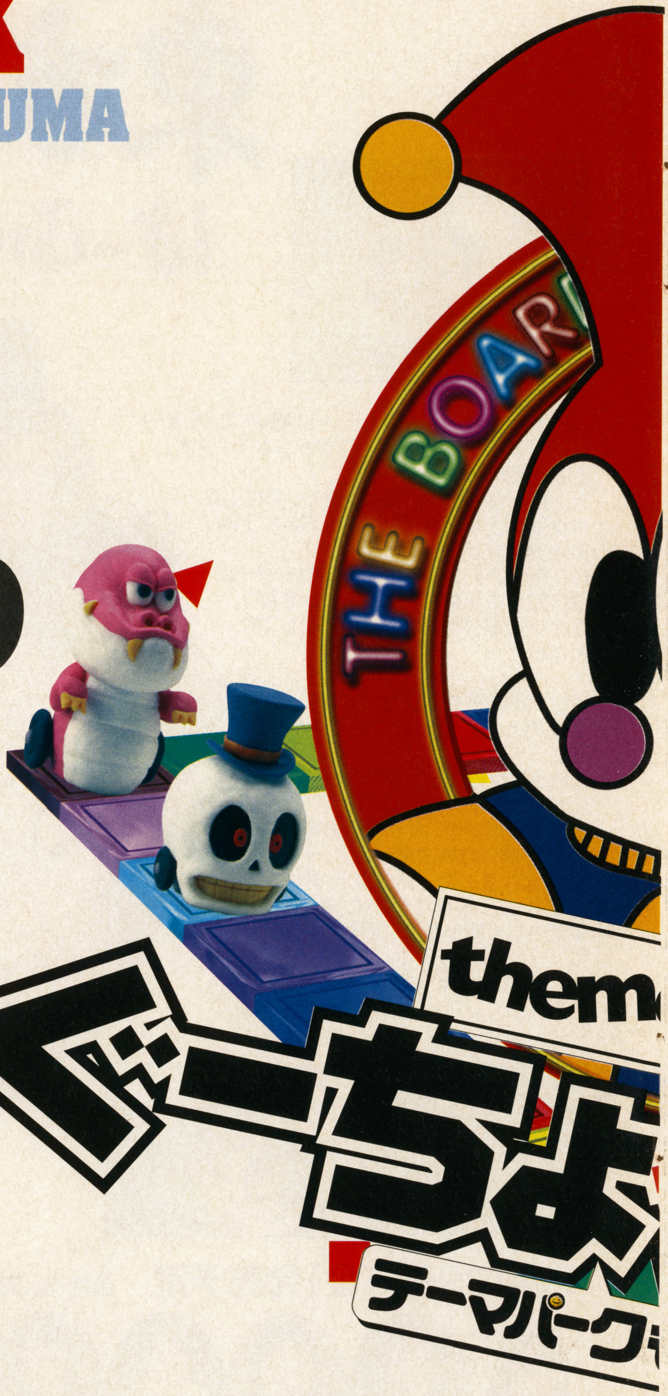
The BOARD GAME of THEME PARK

Presented by AKIRA SAKUMA

大人気ロールプレイングゲームシリーズや、
大ヒットボードゲームシリーズなど、
数多くのヒット作を手がけるゲームクリエイター。

さくまあきら最新作！

プレイステーションソフト
12月13日
発売予定
標準価格￥5,800(税抜)
SLPS 00626



PlayStation

TM "" マークおよび "PlayStation" はソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

PlayStation

来来、破天荒的大冒険絵巻!!

東方珍遊記

はーふりんぐ・はーつ!!

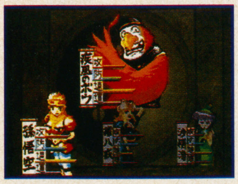
最強の豪華声優陣と美麗グラフィックで贈る
ドタバタ大冒険アドベンチャー・ノベル!!

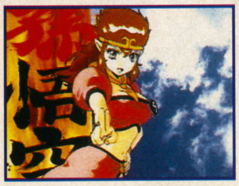
「ミロク」と「アシュラ」という2機のコンピュータで調和がとられている、3界からなる「タオ」という世界。
天上界と地獄界、そしてボク達のいる地上界。
ボクは地上界で一番の都市「ネオ上海」の治安を守る
I(インタラクティブ)・ポリスの(一応)リーダー。
飛行船型の分署、ドラゴン・インを駆り、ささいな事件をぱぱっと解決!してたんだけど・・・。

ミロクが突然のアクセス拒否!
天上界との連絡も取れなくなっちゃって・・・
これって世界のピンチかもっ!?

ミロクの設計者、ボサツ博士を探し出す事が唯一の解決策・・・
天上界からただ一人来た刑事、サンゾーさんから事情を聞いたボク達は、あてどもなく博士を探し回るハメに・・・。

・・・どうなっちゃうのーっ!?





11月29日(金)発売予定　価格 6,800円(税抜)

國府田マリ子　久川綾　鈴木真仁　置鮎龍太郎　折笠愛　梁田清之　小桜エツ子　郷里大輔　古本新之輔　永島由子　沢海陽子　笠原留美

naxat soft

"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

株式会社 ナグザット　〒162 新宿区山吹町346-6　日新ビル4F　TEL.03-5229-8520(代表)

©1996 naxat soft / ©1996 Earthly soft

1996.11.1

表紙デザイン／片野厚子
カメラ／佐藤希以寿
ヘアメイク／山下美紀（㈲スペース・シーノ）
モデル／佐井仁美
小林真紀
河井青葉
鈴木やよい
渡瀬吏絵

創刊記念スペシャル

157 創刊記念プレミアムグッズスペシャルプレゼント

メーカー各社から集めたプレミアムグッズを2000名にまとめて大放出するのだ!

注目情報満載！ カプコン新作のすべてが見える!

95 潜入取材!! カプコン総力特集

大阪・カプコン開発室に潜入!「BIO2」「ロックマン8」「ブレスⅢ」とすべて暴露!

SCOOP 今週の特報

8 創刊SCOOP9連弾!

週刊創刊を記念して、まずはご挨拶がわりの大スクープ放出。たっぷり楽しめ

- 8 闘神伝3 PS
- 12 ぐーちょDEパーク ～テーマパークものがたり～ PS
- 16 テラ ファンタスティカ SS
- 18 D-XHIRD SS
- 20 桃太郎電鉄HAPPY SFC
- 22 同級生2 PS
- 24 ワンダープロジェクトJ2 N64
- 26 マイホームドリーム PS
- 28 レイストーム PS

32 スクウェア最新情報 PS

- 32 ブシドーブレード
- 39 サガ フロンティア
- 46 ファイナルファンタジーⅦ

TOPICS 今週の話題

6 デジキューブ販売 11月15日スタート

ATTACK 今週の攻略

- 53 ラングリッサーⅢ SS
- 57 アークザラッドⅡ PS
- 61 ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 NEO・GEO CD
- 66 ヴァンダルハーツ PS

●デカネタ小ネタなんでもOK
186 週刊新着情報局

●実数値予測つき大規模集計!
194 今週のREAL RANKING

★発売ソフト完全カタログ 10.19▶10.25 NOW ON SALE!!

格闘アクション	174
RPG	176
シミュレーション	177
シューティング	180
スポーツ	181
テーブル	182
パズル	184
ETC.	184

★ユーザーの生の意向がわかる!

発売済ゲームは 読者ゲーム評&Reserch → 137

近日発売ゲームは Fair Judgment フェアジャッジメント → 145

REGULAR 連載

MASTERS of SWORDIAN	70
FINAL FANTASY FREAK	72
ときめきHot Line	73
天馬への階段	74
OPERATION MOONGATE	75
SUPER ROBOT A GO!GO!	76
FMW特捜隊	87
FMW投稿バトルロイヤル	92
Weekly Information	111
読者アンケート	129
超ウルトラ技	130
バーチャルアイドル共和国	168
PC-FX共和国	169
パソコン共和国	170
アーケード共和国	172
新作ゲーム発売カレンダー	196
次号予告・ゲームインデックス	200

デジキューブによるコンビニエンスでのソフト販売が11月15日スタート

最大手・セブンイレブンの売り場は雑誌コーナーの横。専用の販売・展示機器には54タイトルまでのソフトを入れることができ、常時テレビ画面でソフトの紹介がされることに。

当初は6タイトルから発売スタート

いろいろと話題になっていたコンビニエンスでのプレイステーション用ソフトの発売に関して、デジキューブからの正式の発表がされた。

11月15日から、セブンイレブン、ファミリーマート、サークルケイ、サンクスの4つのコンビニエンスストアチェーンで、左の6つのタイトルを販売するというのがその内容だ。これら4つのチェーンの店舗数を合計すると、約1万6000店舗になるということだから、少なくともここで販売されるタイトルに関しては、今までよりもはるかに買いやすくなることになる。

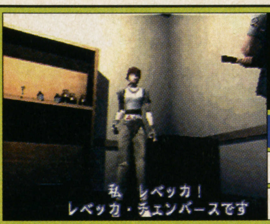
デジキューブが今年春の段階でコンビニエンスストアを使ってのソフト流通を発表していながら、実際の販売開始直前の今の時期まで、その正式な内容の発表が遅れていたのは、いろいろな会社と複雑な交渉を重ねていたからだ。

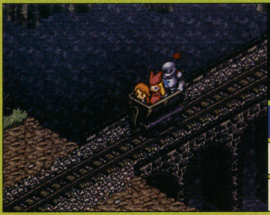
もともとデジキューブはスクウェアの子会社として発足したが、この夏には、このままではスクウェアがこの新しい流通を支配してしまうのではないかと恐れたナムコ、カプコン、コナミ、ハドソン、エニックスの大手5社が、対抗するかたちで別のコンビニエンスストアへの流通会社を設立する構想を発表をしたりもした。その後、流通の担い手であるコンビニストアチェーンの意向などもあってか、結局はスクウェアが譲歩するかたちで、デジキューブへの出資割合を50％を割り込むまで減らし、その分を5社などが出資することと、ナムコ、カプコンからデジキューブに役員を派遣することが決まった。これによって、デジキューブが各社のソフトをまとめて取り扱うことが決まり、その結果としてやっと今回の発表となったわけだ。

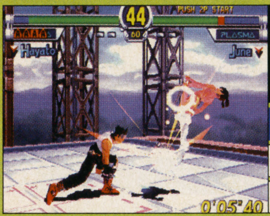
その経緯を反映してか、当初のラインナップには合計5社のタイトルが並んでいる。また、12月になればすぐ、3日発売の『RAGERACER』などのビッグタイトルも、この流通で買えることになるらしい。そういった意味ではだいぶスクウェア色は薄らいでいるようだ。が、一方で、この流通でしか買えないという目玉になる初のコンビニエンス専用タイトルは、12月20日発売の同社の『ブシドーブレード』となることが決まっており、このあたり、ちょっと微妙なところだ。

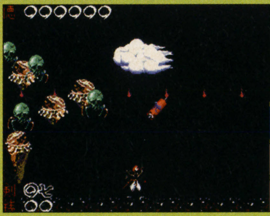
どちらにせよ、ユーザーにとっては購入できる場所が増えることが、決して悪いことではないのは確かだ。

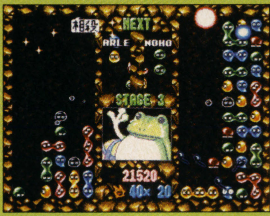
11月15日からコンビニエンスストアで販売される予定のプレイステーション用ソフトタイトル

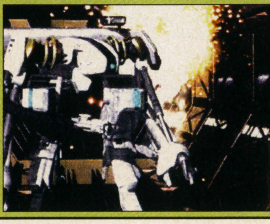








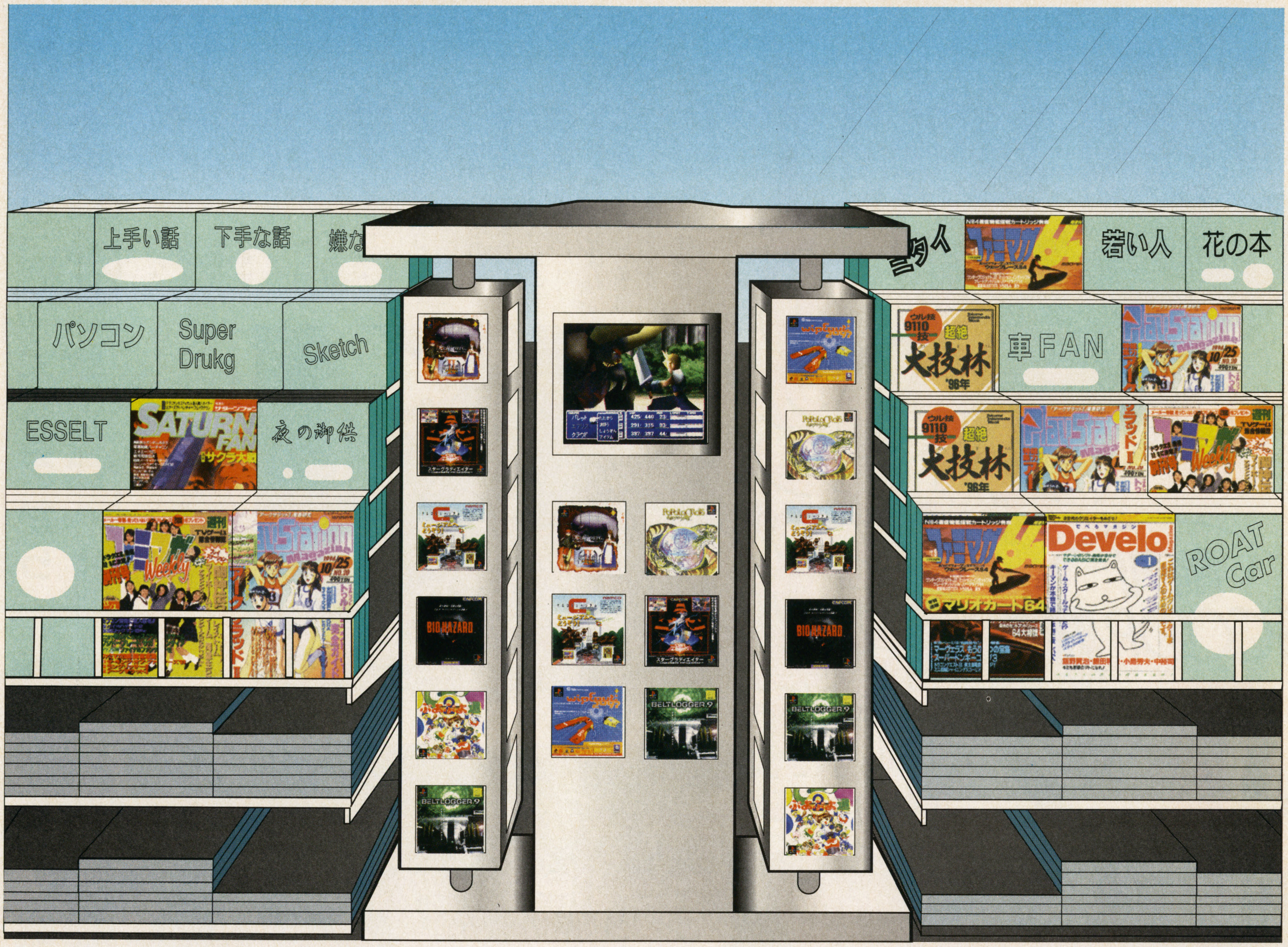




発売	タイトル	メーカー	ジャンル	価格
既発売（3月22日）	バイオハザード	カプコン	アドベンチャー	5800円
既発売（7月12日）	ポポロクロイス物語	SCE	RPG	5800円
既発売（10月25日）	スターグラディエイター	カプコン	対戦格闘	5800円
既発売（11月1日）	アークザラッドII	SCE	RPG	5800円
既発売（11月1日）	ワイプアウトXL	SCE	レース	5800円
既発売（11月8日）	ナムコミュージアムVol.4	ナムコ	その他	5800円
新作（11月15日）	ぷよぷよ通	コンパイル	パズル	4800円
新作（11月15日）	BELT LOGGER9	元気	シューティング	6300円

©CAPCOM CO.,LTD.・Sony Computer Entertainment Inc.／YOHSUKE TAMORI・Sony Computer Entertainment Inc.・Psygnosis Ltd.・NAMCO LTD.・COMPILE・GENKI／スクウェア

THIS WEEK



注文カードをレジでソフトに交換

さて、実際の販売方法だが、上のイラストのような専用の什器をコンビニエンスストアに置くことが、ほぼ決定している。

中央部にあるテレビモニターには、10月に開局したばかりのパーフェクTV（衛星デジタル放送）から放送されるゲームの紹介などの番組が常に流され、最新の情報に触れることができるようになっている。

左右にある柱みたいなものは、四角柱で、ぐるぐると回転するようになっている。それぞれの面には6つずつのCDジャケットを模した注文カードが入るようになっている。1面が6つで4面あるから、1つの柱あたり24タイトル、それが左右にあるので48タイトル、さらに正面の6つのポケットを加えて、総合計で54のタイトルの注文カードが入るようになっている。実際に買う場合は、この注文カードをレジに持っていけば、実際の製品を手に入れられることになるわけだ。

この専用什器、コンビニエンスのチェーンごとに、正面の注文カードポケットがあったりなかったりと、若干ずつは違うらしいが、どの店のものにしても、以前に発表されていたイラストなどと比べると、だいぶ、背が低くなっている。これは、最大手のセブンイレブンを含めてほとんどの店では、雑誌を置いてある棚の横に置くことになるから、それと背の高さを合わせたということらしい。

本誌も含めてゲーム誌はコンビニエンスでの売上比率が多い雑誌だ。だからその横でソフトが買えるようになり、さらに今後は攻略本が買えるようになっていくということだから、ゲームファンにとってコンビニは、見逃せない情報発信基地となるかもしれない。

大手のなかには様子見の会社も

しかし、コンビニでのソフト販売が主流になるかといえば、疑問の声も多い。まずは、5000円を超える価格がコンビニの客にとっては高すぎるということ。1人あたりの購入金額が1000円以下と言われ、また、衝動買いの比率が高いと言われている店舗だけに、これは心配なところだ。

また、品ぞろえの面での不安を口にする関係者もいる。50タイトル前後というのは、時期によってはわずか2週間分の発売タイトル数でしかない。1000近い年間発売タイトルのうちの50タイトルで、全体の売上の4割を占めるというデータもあるが、これだけジャンルが細分化し、また、嗜好が多様化しているゲームの世界では、品ぞろえが重要だという声も多いのだ。

ある大手メーカーの幹部が今回のデジキューブの施策について、「結局は本番の1月31日の『ファイナルファンタジーVII』の発売まで待たないとわからない。それまでは、否定も肯定もせずに様子をみたい」と語ったが、こういった意見が少なくはないのが現状だ。

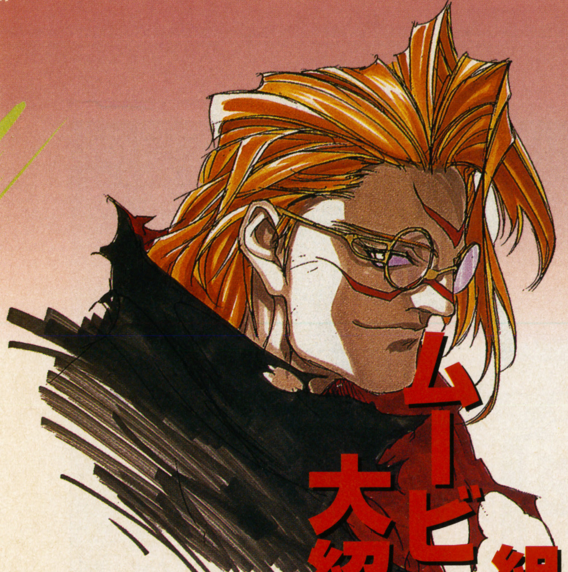
新しいことが常に求められてきたゲーム業界。本誌はデジキューブの新しいチャレンジには拍手を送りつつも、さらに問題点を解決していく努力を望みたい。

イラスト/伊藤 猛

いつわりの「闘神大武会」から真なる闘いの場「闘神伝」へ！

PS発売まもない時期に発売され、ハードがもつポリゴン処理能力をまざまざと見せつけた『闘神伝』。昨年初頭の第1作、昨年末の『2』のほか、最近ではREMIX版の『2PLUS』や外伝的な『にとうしんでん』、SS版『URA』など多くのシリーズが発売された。そしてついに、ユーザー待望の最新作『闘神伝3』が登場！

今回、闘いの舞台となるのは、今までの「闘神大武会」ではなく、ゲーム名と同じ「闘神伝」。『2』までの敵は「秘密結社」だったが、『3』では「謎の組織」と呼ばれていた集団が敵となる。そしてその組織こそ、『2』の隠しキャラとして登場したヴァーミリオンが所属する組織なのだ。



⇦おなじみ『闘神伝』シリーズの最新作がついに登場。闘うステージが壁でおおわれた密閉された場になっているのが目を引く一番の変更点だろう

ヴァーミリオンが所属する組織との闘い！ムービー、登場キャラを大紹介

創刊SCOOP 9連弾 1

アーケードがオリジナルのポリゴン格闘が多いなか、PSからスタートした人気シリーズ『闘神伝』。その最新作情報を大公開する！

格闘アクション	闘神伝3
	タカラ
PS	12月発売予定 5800円
	メモリーカード対応(ブロック数未定)

©TAKARA/TAMSOFT
キャラクタのイラストは『闘神伝2』のものです

イラスト/ことぶきつかさ

気になる『3』の新要素 現段階で明らかになったのは…

今回初お目見えとなる『3』だが、前作までとどこが一緒なのか、何がどう変わるのかが一番気になるところだろう。まだまだ開発途中のため、キチンと紹介できない部分も多いが、現段階で判明している事柄を報告するぞ。

画面表示に60フレームモードを追加

ポリゴンゲームで注目されがちなのが、画面を書き換える時間。以前は1秒間に画面を30回書き換える、いわゆる30フレームで処理されるゲームが多かったが、昨今のはやりは60フレームでの処理。『闘神伝』だって負けちゃいられない。60フレームを採用し、さらに30フレームも選択可能なのだ。

⬇30フレームモードでは、各種エフェクトもポリゴンで表示される。必殺技もこんな感じなのだ

立体表示のエフェクト

⬆残念ながら、まだ60フレームモードの画面は紹介できないが、今までの『闘神伝』とは一味違う動きが期待できるぞ

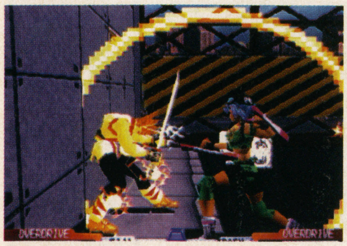
リングアウトのない閉ざされた闘いの場

『闘神伝』シリーズの特徴の一つがリングアウト制の採用。闘いは四角、もしくは円形のリング上で行われ、敵の攻撃や自分のミスなどでリング外に落ちてしまうと負け、というシステムだった。

しかし、今回は闘い自体の設定が変わったため、四方を壁で囲まれ天井もある、閉鎖された空間で闘うことになったのだ。このことにより、壁を使ったいろいろな闘い方が重要になりそう。

前作までは…

⬅2人並んで無情に落ちるの図。押し出されて負けるってのはなんかくやしい



⬆今回はフィールド端に来ても落ちる心配はない。ただし、追いつめられて相手の攻撃をビシバシ叩きこまれたりするけど…

闘いの基本システムはそのまま継承!

変更されたことをひとまず紹介してみたが、もちろん基本的な操作系は今までどおり。『2』で導入されたオーバードライブゲージも継承されている。おなじみの一発必殺技ボタンも健在で、秘伝必殺技や究極宝技もといった強力な技も簡単に出すことができる。さらに、ボタンの連続入力によるコンボ連続技も加わることで、より手軽に格闘ゲームを楽しめるようになったのだ。

⬆威力のある必殺技を、複雑なコマンドを入力しなくとも手軽に使えるというのが『闘神伝』の魅力の一つ

⬇攻撃ボタンの連打でおもしろいように連続した技を決めることができる。やはりこれまたお手軽なのだ

⬆壁ができたことで、それに対応したアクションも加わっている。壁を蹴って攻撃、なんてのもあるらしい

闘神「アゴーン・テオス」をあがめる者たちが敵

今まで「謎の組織」と呼ばれていた存在が今回の敵となる。彼らは古代宗教を信仰する集団で、生命の源である「血の神」を崇めているのだ。海が血で染まるとき、神が降臨するという考えに基づいて、彼らは死を神に捧げるのだ。

そしてその血は、平凡な人間のものではなく、自らを鍛え上げた者がもつ「燃える血」でなくてはならない。その条件を満たす者を彼らの神「アゴーン・テオス」に捧げる行いは、神の名を日本語に直した「闘神」という言葉になぞらえ「闘神伝」と呼ばれていたのだ。かつて秘密結社が執り行っていた「闘神大武会」は、この行為を模倣したものにすぎず、組織は聖域を汚されたという思いから秘密結社と対立していたのだ。

また、この「闘神伝」という儀式はその目的のため、一方が死ぬまで闘い続けるべく閉ざされた空間で行われるようになっている。組織の者は「燃える血」をもつ者を倒すべく闘いに臨み、負けた場合は自らの死を「闘神」に捧げることで、忠誠を誓っているのだ。かつてない激しい闘いが始まる…。

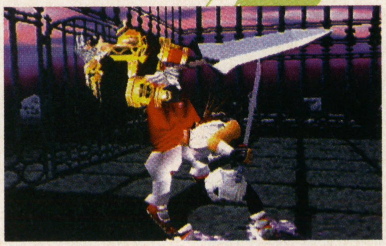
⬆『2』で登場した秘密結社のボス、マスター。彼の使う超能力技は、実は組織の大ボスによって開眼させられたものらしいのだ

ムービーはもちろんアリ CGキャラが活躍か?

前作同様、『3』にもムービーを使ったオープニングデモがある。今回入手できた情報はムービー用のエイジを描いたCG映像のみで、そのほか詳しいことはまだ未定。『2』では実写版のエイジ、ソフィアやエリスが登場したが、今回はレンダリングCGを中心にしたものになるのだろうか。

登場キャラはなんと30人に！『2』でおなじみのキャラ以外は？

『闘神伝』シリーズの魅力といえば、やはりキャラの多彩さを挙げる人も多いだろう。1作目では10人、『2』では新キャラが5人増えた計15人が登場した。そしてこの『3』では、前作の2倍にあたる30人ものキャラが登場するというのだからオドロキ。さすがに現段階では、内訳などの詳細はいっさい不明。今回はひとまず前作からの再登場組8人と、謎の存在「サル」を紹介しよう！

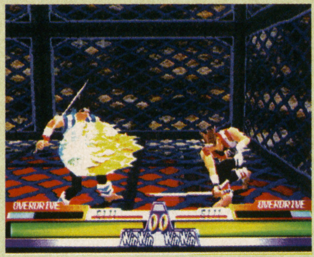


⬆まだまだ開発中のため、詳細が明らかにされていない部分も多い。各キャラがどういうふうに今回の闘いに関わってくるかなどもまだ秘密

エイジ

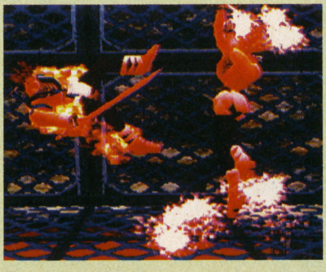
EIJI

やはり主人公は順当に彼の役割のようだ。今回もスタンダードキャラとしての地位はゆるぎそうもない。ステージは火口にぶら下がった巨大な金網の中。



⬅やはり基本は飛び道具系の必殺技でしょう。ポリゴン化で迫力UPした裂空斬だ

⬇これまた基本の必殺技、飛昇斬。弱で出す場合は、炎をまとったようなエフェクトが発生するらしい



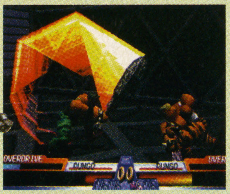
⬅今回は武器の軌跡を光で表現していたり、技によっては背景がフラッシングなどの画面効果が入る予定なのだ

ラングー

RUNGO

パワープレイ型のキャラ。見た感じではコスチュームに変更が加わっているようだ。ステージは倉庫といった雰囲気の、金属壁で覆われた一室。

⬇大地の怒りにも光る軌跡が発生するのだ



⬇強烈な体当たりをブチかます大地の雄叫び。相変わらずの肉体派ぶり

⬆相手の胸に飛び込むかのようなアクション。笑える感じだが、一応相手への攻撃だ

カイン

KAYIN

エイジの宿命のライバル、カインも当然のごとく登場。ステージは照明が付いていないビル内の一室。窓からは遠景のビルが鮮やかだ。

⬆デッドリー・レイズ。特に変わった感じはなさそう

⬇壁や天井にたたきつけるような技も当然ある。すくうように天井に飛ばす攻撃だ

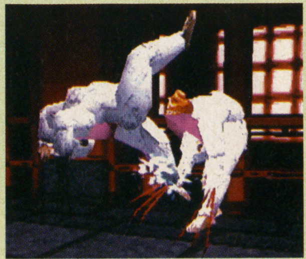
⬆究極宝技らしいが、前作の秘伝必殺技に似た流れの攻撃も含んでいる。新技か？

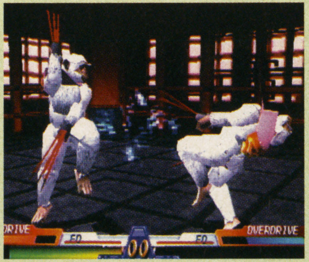
サル

どうやら新キャラとおぼしき謎の存在。サルという名前は、そのままずばり動物の猿をあらわしているのか、それとも単なる名前なのか。外観はまさに猿だが、手には鉤爪を装備している…。

⬆まだ2P色が未完成のため同色キャラ。一見すると単なる猿だが、風呂敷きらしきものを背負っているような…

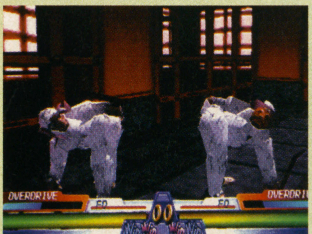
⬇サマーソルトキック！　身軽な猿ならではの技…なのか？





⬆手の鉤爪で切り裂く。あのおジイちゃんの関係者なのかも

⬇挑発にいたっては、実に猿らしいしぐさを見せてくれる。尻を向けられちゃあ怒り爆発だ



デューク

DUKE

エイジをライバル視する騎士。ステージは城の入り口といった雰囲気。やはり彼の住む城なのだろうか。

⬆ハード・ローズ。ほかの技と軌跡の色が違うのは、バラという名前のためか

⬆デス。おなじみのこの技も光る軌跡がつくとハデハデな感じ

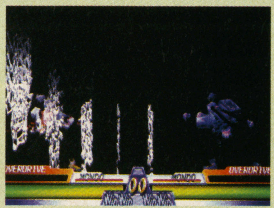
⬅すくい上げるように切りつける技。どうやら新必殺技らしい

モンド

MONDO

リーチの長さが魅力の槍使い。ステージはいつもどおり和風な雰囲気になっている。

⬆空中を駆けるようにひざげりを出す攻撃。新しい必殺技なのか



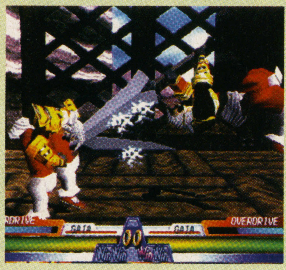
⬆超力門土砲のリニューアルなのか、それともまったくの新技か

⬅上段突き。ほとんど飛び道具感覚の長いリーチをほこる攻撃

ガイア

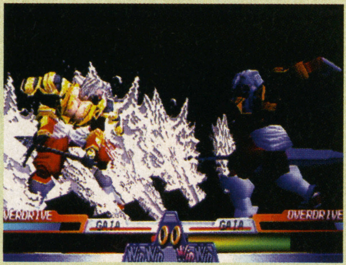
GAIA

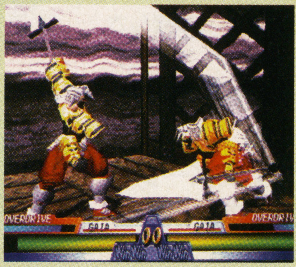
巨大な斬馬刀を軽々と振り回す豪腕ぶりは相変わらず。ステージは地層の断面がむき出しになった狭い空間を、鉄骨で覆ったという感じ。



⬆斬馬刀を軸にして、体を回転させながら宙を舞い、切りかかる。なかなか凶悪な感じの技

⬇これまたガイアらしい豪快な技。手を叩き付けるようなアクションのあと、風圧で波が起こったかのような状態になるのだ





⬆重厚な剣のためか、普通にふるっただけで切っ先が軌跡を描きだすようだ。まさに豪快そのもの

カオス

CHAOS

トレーシー同様『2』から登場した。今回も秘密結社の最高幹部の一人として闘うのだろうか？　ステージは墓場のなかに建てられており、まさに不気味。

⬆無道ラン。奇怪なキャラ性、怪しげな技など相変わらず

➡コンボ連続技。途中で残酷カッターが出ているところだ

➡外道ガスを弱で出すと、前方に飛んでいくのではなく下にたれてしまうのだ

トレーシー

TRACY

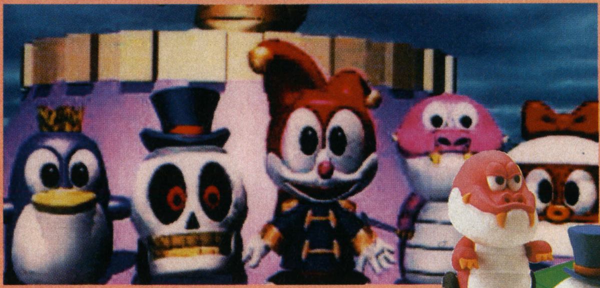
『2』から登場した接近戦を得意とする女性警察官。スタンガンを装備したトンファーが武器。ステージは路地裏にある工事用の資材置き場のようだ。

⬆前作にもあったエレクトロ・ダイナマイツ

➡これも前作であったハニー・ムーン。新技はないのだろうか

➡前作と同じ秘伝必殺技のクレイジー・プラネット。技を連続でたたきこめ!

ボードゲームで君だけの遊園地を作ろう!!



ぐーちょDEパーク
テーマパークものがたり

さくまあきら氏監修の『ぐーちょDEパーク』。ボードゲームの楽しさと遊園地を作る楽しさの、1本で2度おいしいお得なゲームを紹介だ！

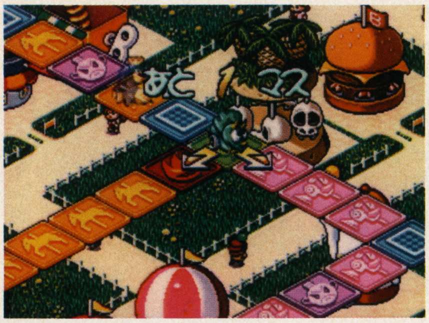
テーブルゲーム	ぐーちょDEパーク
	EAV
PS	12月発売予定 5800円
	メモリーカード対応（1ブロック） マルチタップ対応（4人まで）

自分が作ったテーマパークにたくさんのお客さんに来てもらう

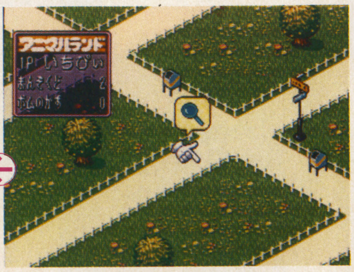
『ぐーちょDEパーク』は、ルーレットを回して進むボードゲーム部分と、観覧車やジェットコースターなどのアトラクション（乗り物）を建てていくテーマパークの部分（ランド）の2つに分かれている。ボードゲーム部分で集めたアイテムなどを使って、何もないランドにアトラクションを建てていくことでお客さんでいっぱいにするのが目的。

お客さんの数で勝負を決める

最初に決めた年数が終わったところでゲームはおしまい。それまでに遊びに来てくれたお客さんの数（総入場者数）が、いちばん多かったランドのプレイヤーが優勝だ。ゲストマスに止まり、スロットを回すことでカウントされる入場者数は、アトラクションの数に比例してどんどん増えていくので、アトラクションを多く建てていくことが勝利につながる。



➡カートを動かす部分の下に自分のランドがある、2重構造のゲーム画面



⬅とってもかわいらしいキャラクタたちはこのゲームの魅力の一つ

とってもにぎやか！

⬆なーんにもないテーマパーク。こんなつまらないところじゃお客さんはこないよ

⬆アトラクションをいっぱい建てたらお客さんも来てくれた。やったね

©Electronic Arts

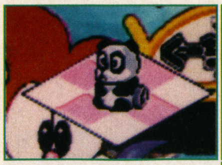
自分の好みでランドとカートを選びグーチョ君とジャンケン対決

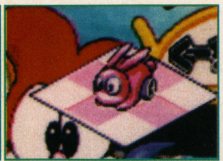
ゲームを始めるまえに遊ぶ人数を2～4人、年数を1～20年の間で決める。プレイヤーは1人ずつ人間かCOMかを選べて、全員をCOMにするとコンピュータ同士のプレイになって、ゲームの研究ができるぞ。

好みで選べるランドとカート

アトラクションを建てるランドを「アニマルランド」、「モンスターランド」、「スペースランド」、「ジュラシックランド」の4つの中から選ぶことができる。選んだランドで難易度などは変わらないから、自分の好みで選べるぞ。

⇧ランドによって、アトラクションのグラフィックも変わる

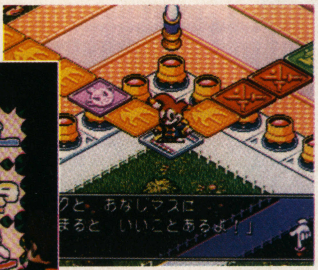




⇧⇗⇨各ランドに3つのカートが用意されている。写真はアニマルランドのカートで、このほかにも恐竜や宇宙人などの個性的なカートがあるぞ

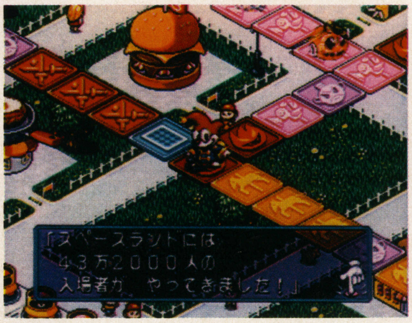
グーチョ君をつかまえてグーチョキバトルだ

ゲームが始まると、グーチョ君がスロットを2つまわしてマスの上を進んでいく。一緒のマスに止まるとすごくいいことが！



⇧グーチョ君とぴったりのマスに止まるのはなかなか困難

⇩グーチョ君をつかまえたらジャンケンで対決だ



⇨見事ジャンケンに勝てばすごい数のお客さんを呼んでくれるぞ

ボードゲーム部分の足下にはイベントの起こる「マス」がある

止まったマスの種類によっていろんなことが起こる。どんなマスがあるのか覚えておけば、ゲームを有利に進められる。

カードマス

ここに止まると、ぐるぐる回るカードスロットがプレイできる。6進めるカードや後ろに移動できるカードなど、便利なカードがもらえるぞ。

⇧自分が得するカード以外に、相手をジャマするカードもあったりする

パネルマス

パネルスロットでアトラクションを建てるときに必要になるパネルがもらえる。どんなパネルが出てくるかは、止まってからのお楽しみ。

⇧パネルは何になるのかわからないので、思ったとおりに集められない

ゲートマス

カードを売ったり買ったりできるマス。買うときにはアトラクションを建てるときに使うチップが必要だ。

バトルマス

他のプレイヤーと持っているパネルを賭けて、スロットで対決する。相手が持っている良いパネルと自分が持っているいらないパネルを交換できる。

⇧いざ尋常にスロットで勝負！　もちろん多い数を出した方が勝ちだぞ

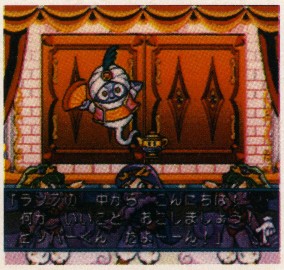
ゲストマス

テーマパークにお客さんが遊びに来てくれるマス。このマスに止まらないと、アトラクションをいくら建ててもお客さんの数がカウントされないぞ。

⇧お客さんの数もスロットで決まる。多少の運も必要だね

GOODマス

テーマパークにしあわせをはこんでくる、とってもラッキーなマス。ここに止まれば、新聞広告でお客さんを呼び寄せるなどのいいことがおきる。



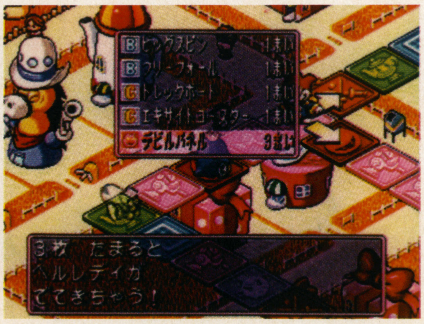
⇧時にはチップを払ってラッキーを起こしてもらうことも

BADマス

ここに止まってしまうとGOODマスとは対照的に、カードが使えなくなったりと悪いことがおきてしまう。

デビルマス

デビルパネルを1枚わたされ、捨てることができない。デビルパネルが3枚になるとヘルレディが出現し、とんでもなく悪いことがおきちゃう。



⇨ヘルレディが見たければ集めてもいいけど絶対にやめといたほうがいい

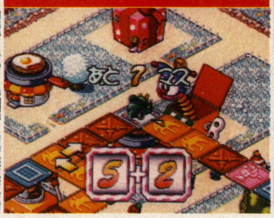
いろいろあるカードをうまく使えばゲームを有利に進められるようになる

プレイヤーを助けてくれるものや、ほかのプレイヤーのジャマをしたりするものなどの、いろいろな種類がある便利なカード。ここではそのなかのいくつかのカードを見てみよう。

バックカード

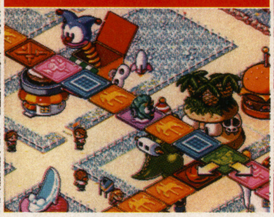
⇧スロットの数だけ後ろに動ける。戻りたいときに使おう

スロット2カード



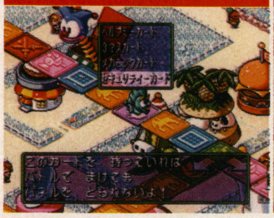
⇧スロットを2つまわして出た数だけ進むことができる

ミサイルカード



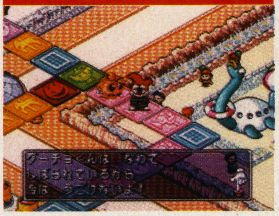
⇧ミサイルで誰かのカートを壊して、1マスしか進めなくする

セキュリティカード



⇧スロットバトルで負けてもパネルを取られなくてすむ

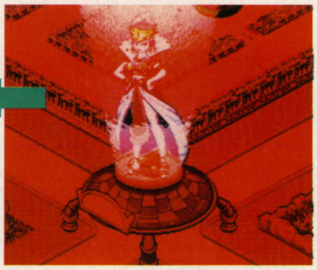
あしどめカード



⇧グーチョ君をしばらくのあいだ止めてくれるカード

デビルパネル3枚でヘルレディ出現

便利なカードとまったく逆のデビルパネル。出現したヘルレディはチップをすべてなくすなど、とっても困ることをしてくれる。



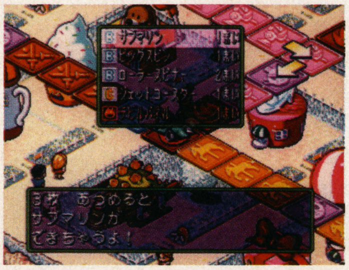
⇦⇧高笑いとともにあらわれて、プレイヤーのジャマをする

テーマパークの楽しさはアトラクションの数できまる

アトラクションの数が少ないとつまらなくてランドに遊びに来てくれるお客さんも少ないぞ。「お客さんの数を増やしたーい」と思ったら、まずアトラクションやハンバーガー店などのショップを増やしていくといいぞ。

必要になるパネルとチップ

アトラクションやショップを建てるには、パネルとチップが必要だ。パネルはアトラクションやショップの面白さによって集める枚数が異なり、ジェットコースターのようなお客さんが喜びそうなものは当然、集めるパネルの数もほかに比べて多くなる。

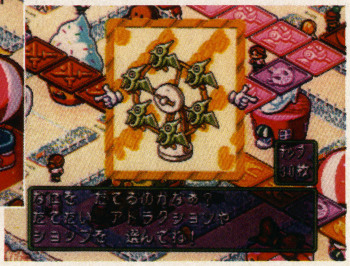


⇧アトラクションの材料といえるパネル。これがなければ話にならない

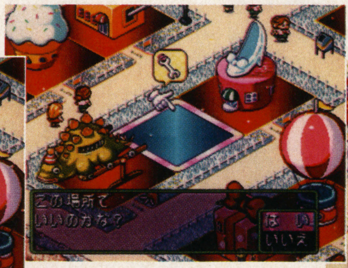
⇧いろいろとつかう機会の多いチップ。必要なときのために無駄使いは禁物

アトラクションを実際に建てる

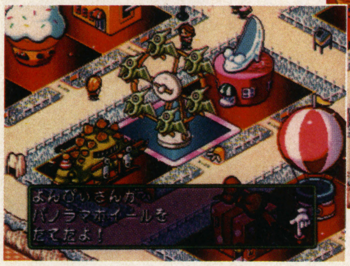
必要なパネルとチップがそろったら、「たてる」のコマンドを使うのだ。すると画面の真ん中に建てられるアトラクションの絵が出てくるので、その中からひとつを選び、建てる場所を決めよう。



⇩人気の高いパノラマホイールを建ててみるぞ。パネルを選んで…



⇧次に建てる場所を選ぶ。よし！ここに建ててみーようっと



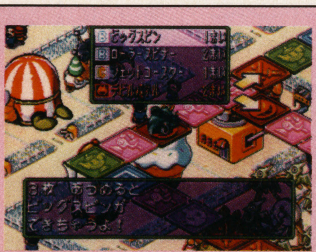
⇩やったね！ ついにパノラマホイールの完成だ。みんな遊びに来てね

⇨自分で建てたアトラクションには名前をつけることができるのだ

早めに建てたほうがいい

1人のプレイヤーがアトラクションを建てると、他のプレイヤーは同じものを建てられなくなる。さらにそれまでに持っていたパネルがデビルパネルに変わってしまう。

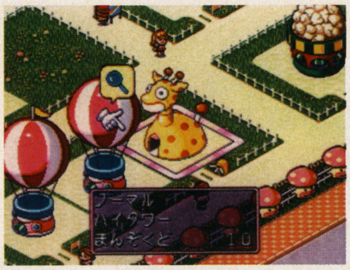
⇧誰かがアイスクリームショップを建ててしまった。ということは…



⇧持っていたパネルがデビルパネルになってしまった。ショック！

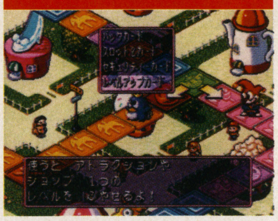
レベルを上げて満足度UP！

アトラクションには楽しさをあらわす数値「満足度」があり、それが高いものを建てたほうがお客さんが来てくれる。また、レベルアップをさせることで満足度を上げることができる。



ノーマルランクのハイタワー。お客さんの満足度はちょっと低い

レベルアップカードを使う



カードを使い、レベルを上げたいアトラクションを選ぶだけ

ハイタワーのレベルが上がった。それとともに満足度もアップ

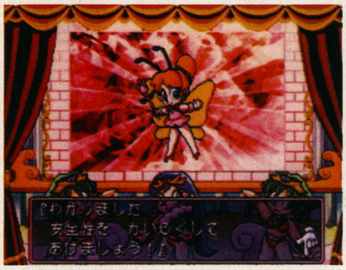
お客さんが増えると減っていく安全性

お客さんが増えると安全性の数値が減っていって、ゼロになるとせっかく建てたアトラクションがこわれてしまうのだ。

忘れがちな安全性。気がついたときには手おくれなんてことのないように

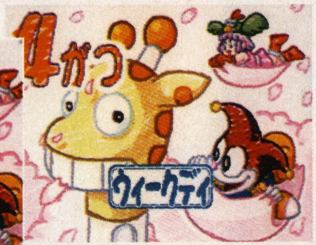
せいびコマンドで2チップ払うと、ルーレット2回分の数値を回復できる

GOODマスのイベントでも安全性を回復させることができるぞ



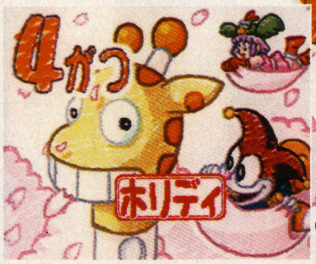
ゲームの中の年月の流れとターン数&進行の関係

ゲームの中の1ヵ月は、ウィークディとホリディの2つに分かれている。最初に平日をプレイして、つぎに休日をプレイしたら1ヵ月が終わるのだ。休日は遊びに来るお客さんが多くなるぞ。



休日に備えて、アトラクションに関わることは平日でやっておく

休日はお客さんが多いので、ゲストマスに入り総入場者数を増やそう



季節によって変化する絵。画面の女の子はナレーションのバーディちゃん

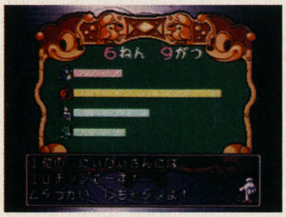
6ヵ月が終わると途中経過の発表

毎年9月と3月の2回に分けて、途中経過が発表される。そのときのお客さんの数の順位によってチップが多くもらえるぞ。

ゲーム中でチップをもらえる機会は少ないので、なるべく上位をねらっておく

1位のプレイヤーはチップに加え、ごほうびのカードももらえる

ビリのプレイヤーはデビルパネルを1枚渡されてしまう



最後のイベント、結果発表

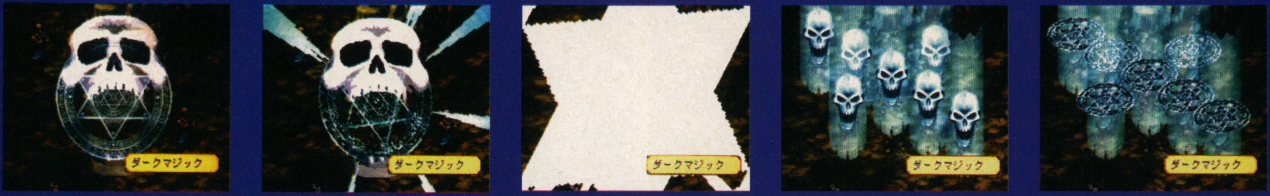
ゲームをスタートするときに決めた遊ぶ年数分をプレイしたら、最後に全員のいままでの総入場者数と、優勝者の発表があるぞ。優勝パレードは一見の価値あり。

やってきました結果発表。優勝を手中におさめるのはどのプレイヤーかな

すごく派手な優勝画面。ついつい気分も盛り上がってしまう

優勝者はごほうびとして、テーマパーク全体を見ることができる

闇の魔法／ダークマジック



⬆六ぼう星のような紋様とシャレコウベが浮かび上がり、敵部隊に襲いかかる。まさに暗黒魔術といった雰囲気の迫力の画面エフェクトなのだ

神託の娘となって、マイス大公国を救え

RPG要素の強いシミュレーションが登場する。ゲームの開発には、ファンタジーを題材とした活躍で知られる外部スタッフも参加。キャラクタデザインにイラストレーターの山田章博、世界観とコンセプトワークの作成にテーブルトークRPGのデザイナー門倉直人をそれぞれ起用したのだ。

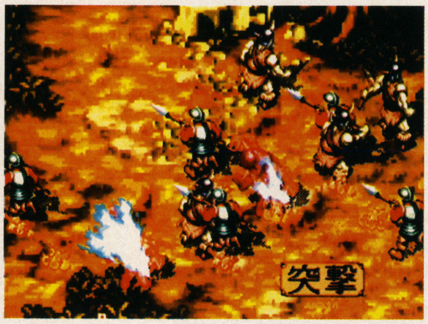
最近は軽いノリで楽しめるファンタジーものも多いが、このゲームは重厚かつ壮大な物語、世界をめざして作られている。手ごたえのある1作が期待できそうだぞ。

記憶喪失の主人公

物語の主人公となるのは、ディーネという記憶をもたない女性。その活躍やマイス大公国に伝わる神託になぞらえられ、マイス軍の元帥を務めることになるのだ。

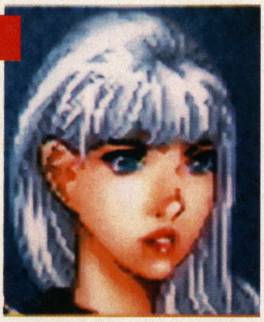
物語の舞台となるのはセレシオン帝国。皇帝が直接統治する直轄領のほか、マイス国など10ヵ国で構成されている。そこに襲いかかってくるのが魔物や悪鬼の住む魔国ボーフォン。この邪悪な敵とのディーネの戦いが始まる…。

⬆辺境に位置する魔物の国、ボーフォンからの猛攻にゆれるセレシオン帝国。この戦いに勝たねば明日はない!



➡マイス国軍を率いて戦う。指揮官として部隊に命令をだすのだ

ディーネ



➡記憶もなく、なぜ現れたのかも一切不明ながら危機下のマイスにこつ然と現れた女性。その名前もアレクシスがつけた仮のものにすぎない

アレクシス2世

➡ボーフォンとの戦いで父である先代アレクシスを亡くし、10歳の幼さながら大公となる。ボーフォンの侵攻の際にディーネの活躍で命を救われ

創刊SCOOP9連弾 3

セガから飛び出した期待のシミュレーションRPG

テラ　ファンタスティカ

Terra Phantastica™

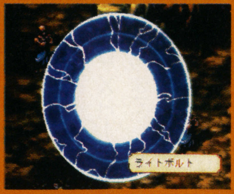
シミュレーション **Terra Phantastica**
セガ
SS 12月発売予定 5800円
バックアップメモリー（ブロック数未定）

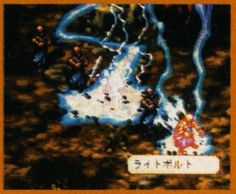
渋めの世界観で構築されたファンタジー世界が舞台のシミュレーションRPGがサターンに登場する!!

©SEGA

⑤超美麗なCG!!

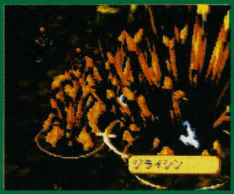
光の魔法／ライトボルト





⬆丸く光が輝き、敵の一人一人に雷が落ちる魔法

地の魔法／ジライシン



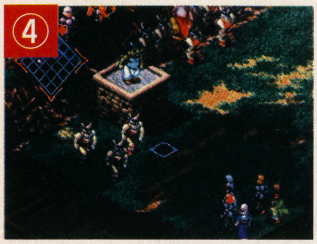
⬆魔法の術者の足元から地面が隆起し、結晶のような塊が敵に向かって伸びていくのだ

戦闘だけでなく会議も重要な要素に

ゲームの中心となるのはシミュレーションタイプの戦闘だが、それだけではこのゲームは終わらない。従来のゲームでは描かれることもあまりなかったような、政治的なシチュエーション「会議」を進める必要があるぞ。

プレイヤーがその役目を遂行すべき存在は、一国の元帥という立場。戦いに至るまでに会議などの内政を経て出陣し、それから戦いが始まる。戦闘では指揮官として兵たちに戦いを指示するのだ。

➡作戦会議は現状報告などの会話で進行する。副官のクロードが報告中



⬆マップ上では指揮官のみがユニットとして表示されているが、実際はそれぞれが部隊を率いているのだ

ゲームの流れ

①国務会議
大公や官僚たちといった8人が集まり、マイスの国政を決めていく。各人の性格を把握することも後々重要に…。

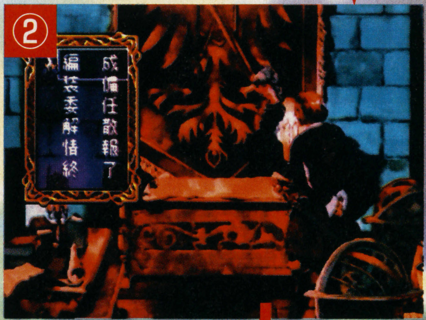
②執務室
元帥としての職務を執り行う。部隊の編成や装備などを決定するが、副官に委任して決めてもらうという手もある。

③作戦会議
城を出て、いよいよ戦いに臨む。戦いの事前情報や現在の情勢など、主に会話シーンで構成されているのだ。
また、場所によっては進行ルートが分岐することもあり、選択が戦闘の展開に影響してくる。

④戦闘マップ
建物や起伏がある立体的なフィールド上で、敵部隊とターン交代制で戦うのだ。移動や攻撃といった操作で進行する。

⑤拡大戦闘
マップ上で攻撃が選ばれるとこのシーンに。攻撃や魔法といった、おなじみのコマンドで戦う。

⬅8人のメンバーで執り行われる国務会議。さまざまな思惑が交錯する



⬅元帥として、主に部隊編成などを行う部屋。出陣の準備をするのだ

➡他の人間の意見を聞くことも多々ある。それぞれの立場で意見してくるぞ

➡各種パラメータなども見ながら部隊を編成し、装備を決めていく

選択肢でアレクシスの性格に変化が…

執務室での作業中に、大公アレクシスが訪れてきて会話シーンが始まることがある。このときの会話の選択が、そのあとのアレクシスに影響を及ぼす。パラメータや会話の内容などに変化が現れるのだ。プレイヤーの選択がアレクシスの成長に反映されるという、いわば「育成ゲーム」的なシチュエーションも楽しめるというわけ。

➡父と母を亡くし、不安がるアレクシスの問いかけにどうこたえる？

…ここにある

D-XHIRD

今までは『DDD』という名で呼ばれていたが、正式なタイトル名が『D-XHIRD』であることが判明。今までわからなかったゲームの内容が遂に明らかになる!

D-XHIRD キャラクタとストーリーを細部まで設定

この『D-XHIRD』に関しては今まで、主人公と思われるボゥイのイメージCGやバックボーンストーリーが紹介されただけ。しかし、今回の取材でキャラクタ、ストーリー、ゲーム性などが明らかになったぞ。

『闘神伝』に負けない魅力あるキャラクタ

——キャラクタについてはどんなことが決まっていますか?

生地 キャラクタは全部で10数人いますが、そのうち女性は最低でも2人は登場します。どのキャラクタにも細かい設定があり、魅力という点でも『闘神伝』シリーズのキャラクタと比べても、負けないだけのものになりますよ。

——今回初登場となったキャラクタイラスト（右下のもの）は、どなたがデザインされましたか?

生地 アニメーターの箕輪豊氏にお願いしました。素晴らしい仕上がりに、皆喜んでいます。

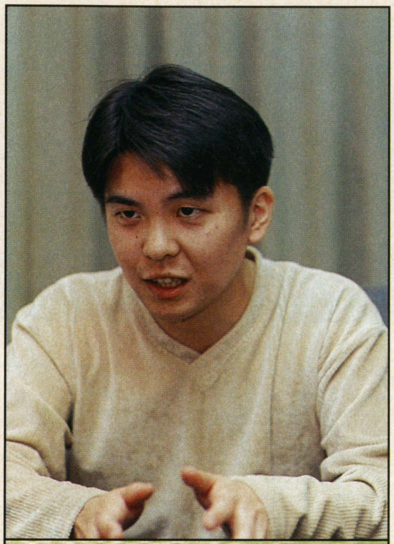
OPからEDまでがひとつの物語になる

——ストーリーに関して決まっていることはありますか?

生地 各キャラクタが全体のストーリーの中で重要な役割を果たすようになっています。ボゥイは全体のストーリーを引っ張る役目を持っていますが、彼だけが主人公というわけではありません。

——ストーリーは戦闘後に中間デモなどで語られるのですか?

生地 そのようにはしないと思います。それよりも、プレイした方がオープニングからエンディングまで見たときに、ストーリーなどが分かるように作っています。



タカラCS事業部
生地宏則（しょうち みつのり）さん

「この作品で格闘ゲームに新たな流れを作りたい。開発も順調なので来春の発売を楽しみにしてほしい。」と熱く語ってくれた生地さん

母と、母の姿を重ねていた少女の死を見た衝撃によって2つの人格を持つことになったボゥイ

これが今回初登場となる箕輪豊氏によるボゥイのイラスト。ポリゴン数を考えてデザインされているという

D-XHIRD

攻撃する側が有利に戦えるゲームシステム

『D-XHIRD』では、今までの格闘ゲームにあった要素に加えて、今までにないさまざまな新しい要素をゲーム中に盛り込んでいるという。今までにない要素とは一体何か？

キャラクタ全員が武器を持っている

――ボウイは剣を持っていますが、他のキャラクタも武器を持っているのですか？

生地 キャラクタは全員なんらかの武器を持っています。また、武器を自分から捨てて素手で闘うこともできます。素手になったからといって弱くなるようにはしませんよ。戦闘中に武器が壊れることもあります。武器の中には、今までの格闘ゲームにないようなものもあるのでお楽しみに！

サターンの機能を極限まで追求

『D-XHIRD』では、サターンの機能を極限まで引き出すべく、さまざまな技術を使って開発が行われている。そのひとつがセガの開発した新しい開発言語の使用。これによって、少ないポリゴン数でもリアルで美しい立体の表現が可能になるのだ。また、スプライト機能に優れたサターンの特徴を活かしてステージなどを作っているので、他機種への移植が極めて困難であるという。まさにサターンのために作られるともいうべきこのゲーム。どんな画面になるのか、非常に楽しみだ。

待っているだけでは勝つことはできない

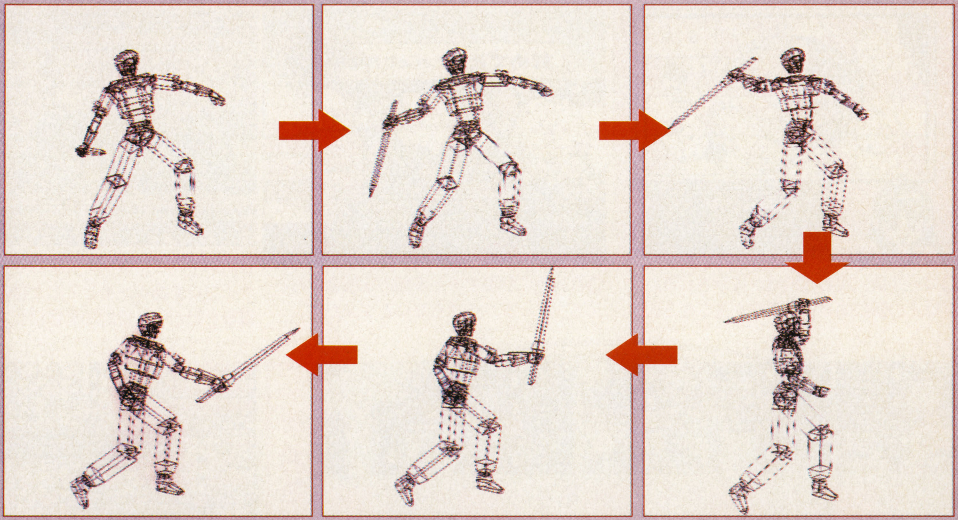
――どのようなゲームになる予定ですか？

生地 「動き」というものを重要視したゲームにしたいと思っています。また、待つことが有利にならないように攻撃側が有利になるようにし、ガンガン攻め込んでいけるようにしています。これに対して反撃側は、相手の側面に回りこむ「スピンターン」や、相手の攻撃を横飛びでかわす「サイドステップ」などで反撃が可能です。また、飛び道具も連続技の中に組み込んで使うことができます。また、ステージに壁や崖を用意し、壁を蹴って敵を攻撃する「三角飛び」や大技の「天井蹴り」などの技も使用することができます。超必殺技も用意されており、その中にはステージの淵からの落下を阻止しステージに復帰できるようなものもあります。これらによって、立体的な闘いが可能です。

こだわりのモーションを見よ！

『D-XHIRD』ではキャラクタの動きを表現するのに「モーションキャプチャー」という技術を使っている。実際の人の動きから直接データを取るため、リアルに動くキャラクタを作れる。このゲームは、剣による攻撃は「(株)若駒プロ」、蹴りなどの攻撃は「アトラクティブアクションクラブ」が演技している。それぞれ得意な動きが違うためにそうしているのだが、そこまでこだわるあたりに開発者の意気込みが感じられる。

↑↑演技者の熱のこもった演技によって、キャラクタに命が吹き込まれていく。このキャラクタがサターンで動く日が待ち遠しいぞ！



創刊SCOOP9連弾 4

タカラに直撃！「新格闘」へのキーワードが

ディ・サード

D-

格闘アクション D-XHIRD

タカラ

SS 来春発売予定 価格未定

対応機器未定

©TAKARA ※画面は開発中のものです。

全国をまわりながら資産を増やそう!

桃太郎電鉄HAPPY

ももたろうでんてつハッピー

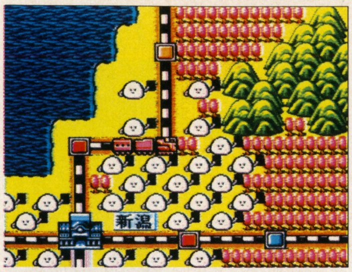
日本一の社長を目指すために、物件を購入しながら列車で全国を縦断していくボードゲーム『桃鉄HAPPY』。今回は詳しいシステムや新イベントなどを紹介していくぞ!

ボードゲーム 桃太郎電鉄HAPPY
ハドソン
SFC 12月6日発売予定 8300円
マルチプレイヤー5対応

創刊9連弾 SCOOP 5

電車に乗って物件を買いながら総額資産トップを目指す

電車に乗って目的地になっている駅を目指しながら、さまざまな物件を購入して資産を増やしていく、ボードゲームの定番『桃太郎電鉄』シリーズの最新作だ。物件やカード、そしてイベントなどが前作の『DX』よりも増えて、ますます面白くなっているぞ!



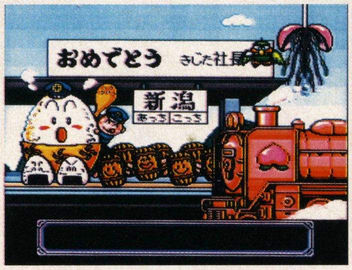
⇧電車に乗って全国を縦断しながら目的地の駅を目指すおなじみのボードゲームだ

⇨資産を増やし日本一の社長を目指す

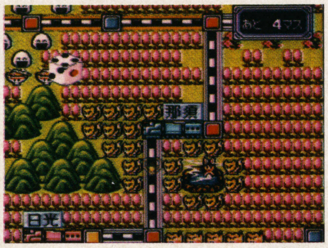
サイコロを振って目的地の駅へ

まずは東京駅から目的地の駅を目指して出発。移動はサイコロで行われ、出た目の数だけマスを移動することになる。目的地にピッタリ止まるとゴールしたことになり、多額の援助金がもらえるぞ。なお、ゴールすると、新たに目的地の駅が提示される。次はその駅を目指して進むことになるのだ。

⇧ゴール後、次の目的地が提示される。今度はその駅に向かって電車を走らせるのだ



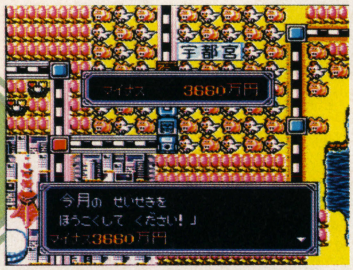
⇧目的地に到着すると多額の援助金がもらえる。ピッタリ止まらないとダメだぞ



⇧プレイヤーのターンがまわってきたらサイコロを振る。そして出た目の数だけ電車を動かす。目的地を目指して進め!

さまざまな駅に停車しながら進む

このゲームのルートマップは、さまざまな種類のマス駅で構成されている。それらの駅のうち、赤いマスで表示されている「マイナス駅」に止まると、持ち金が減ってしまうので注意してほしい。持ち金がマイナスになると、借金を背負うことになってしまうぞ。



⇧持ち金が減る「マイナス駅」を避けて進もう。冬に停車すると大金を失うぞ!

◆おもな駅◆

プラス駅 プラスのスロットを止める。表示された金額分だけ持ち金が増える

マイナス駅 マイナスのスロットを止める。表示された金額分だけ持ち金が減る

カード駅 カードスロットを止める。表示された名前のカードが1枚もらえる

物件駅 その駅にある物件を購入できる。物件は各駅に複数用意されている

ワープ駅 別の駅にワープできる。ただしワープすると持ち金がゼロになる

駅の物件を購入して収益を得よう

各地に点在している物件駅では、いろいろな物件を購入できる。物件を買うと、その物件に設定されている収益率分のお金が、毎年3月に行われる決算時に入金されるぞ。なお、1つの駅にある物件をすべて買い占めると、収益が2倍にアップするようになっている。

⇨物件の収益は3月の決算時に入る

⇧物件を買い占めると収益が2倍にアップ。また、物件には増資が行えるぞ

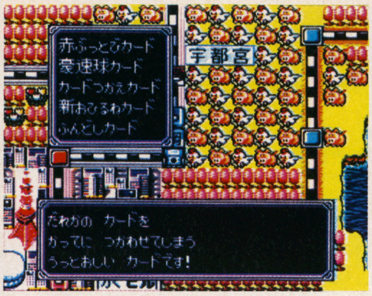
⇧止まった駅で物件を購入。持ち金に余裕があるときは物件を買い占めよう

©HUDSON SOFT

ゲームを盛り上げてくれる多彩なイベントとカード

ここからは、ゲームを盛り上げてくれるイベントとカードについて、詳しく解説していこう。今回から加わった新カードや新イベントもちょっとだけ公開するぞ！

一月ごとに表示されるカレンダー画面。キャラクタがアニメーションする



カードは全部で128枚も用意されている

すべてのイベントを見られるかな？

イベントによって資産が増減！

ゲーム中に発生するイベントには、資産が増えるタイプと減るタイプの2種類がある。どちらも特定の条件を満たすと、一定の確率で発生するようになっている。

購入した物件に人気が出て臨時収入が入った。これはラッキーなイベントだ

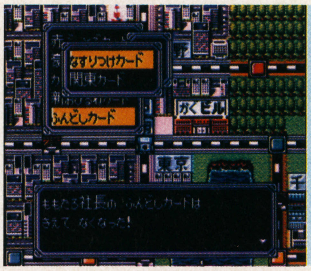
怪しいバイヤーが美術品を買わないかと迫ってくる。本物なんだろうか？

台風により各地の物件に被害が発生！

カードを使ってライバルを蹴落とせ

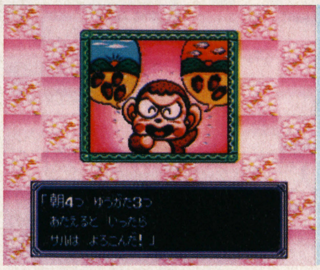
さまざまな効果を発揮するカードは、全部でなんと128枚も用意されている。それらのカードをうまく使って、ライバルたちの邪魔をしたり、資産を増やしたりするのだ。なお、カードは6枚までストックすることができる。

ふんどしカード



他のプレイヤーが所有しているカードを勝手に使用することができる。ただし1枚のみ

朝三暮四カード



一気に20マス進めるカード。ただし、その後3～5カ月の間、冬眠して動けなくなる

新潜水艦カード

航路上にいるときに使うと、潜水艦で海に潜ってから他のどこかの航路に浮上する

悪事をはたらく恐怖の貧乏神

誰かが目的地の駅にゴールすると、その駅から一番離れた場所にいるプレイヤーに貧乏神が取りつく。貧乏神は物件を勝手に売る、高値でカードを買うといった迷惑な行動を取るぞ。また、貧乏神は一定の確率でキングボンビーに変身する。キングボンビーは、お金や物件を大量に捨ててしまうというとんでもない悪事を行うぞ！

目的地の駅に寄付を行う。寄付金は駅に到着したプレイヤーに支払われる

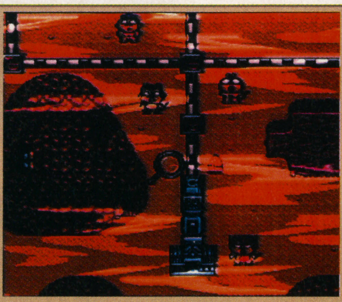
カードを2倍の値段で買ってくる。買ってくるカードの種類はランダムだ

キングボンビー！

貧乏神は、お金やカードを捨ててしまう極悪な「キングボンビー」に変身する

激貧地獄に突入！ボンビラス星ツアー

キングボンビーの悪行に、新たにキングボンビーの故郷に連れて行かれる『ボンビラス星ツアー』が加わった。マイナス駅だらけのボンビラス星から脱出するには、3つある扉の中から正しい出口を見つけださなくてはならない。



キングボンビーの故郷ボンビラス星だ

駅はすべてマイナス駅。しかも、普通のマイナス駅よりも多くお金を取られる

元のマップに戻れる出口は1つだけ

創刊SCOOP 9連弾 6

PS版オリジナルキャラ初公開!!

当然美女

どうきゅうせい

同級生2

オリジナルキャラはこの2人

山本律子

⬇可憐の友人で駆け出しのロックシンガー。外見のわりに穏やかな性格

西御寺静乃

⬅主人公のライバル（?）の妹。性格はいいが、気をつかいすぎることも

大人気の恋愛アドベンチャーのPS版オリジナルキャラを紹介。また豪華声優陣も発表だ。

アドベンチャー	同級生2
	バンプレスト
PS	1月発売予定 6800円
	メモリーカード対応（2ブロック） マウス対応

パソコンで大ヒットした『同級生2』がプレイステーションに

高校生最後の冬休みに好みの女の子を探して、恋を実らせるという恋愛アドベンチャーが『同級生2』なのだ。パソコンでは18禁として発売されたが、PSでは過激なHシーンはカットされる。しかしそれでこのゲームの面白さは損なわれることはない。このゲームのヒットした要因であるしっかり練り込まれたシナリオとキャラクタの魅力はそのままだ。そしてPSでは新キャラの追加で、パソコン版とはまた違った楽しみがあるのだ。他にもアニメーションによる演出などPSならではの要素が満載だ。

⬇マップ画面でいろいろなところへ移動していく

⬆こんな強烈な男性キャラも登場するぞ。いかにもオタクっぽいが…

主人公のまわりは美女だらけ、どの娘と仲良くなるの?

登場する女の子はパソコン版の15人に新キャラ2人が加わり、総勢17人もいる。どの娘もご覧の通りとっても魅力的。そのかわいい女の子たちの誰と恋愛するかは、プレイヤーの自由なのだ。やりかたによっては、同時に複数の娘と仲良しになることだってできる。

豪華な声優陣が美女たちを熱演

PS版は豪華声優陣を起用して、キャラクタがしゃべるようになった。キュートなキャラクタたちがどんな声でしゃべるのか、その声優陣が発表されたので、ここに紹介するぞ。お気に入りの声優の声でしゃべってくれれば、より感情移入できること間違いなし。

鳴沢唯（松下美由紀）
鳴沢美佐子（田中敦子）
舞島可憐（高田由美）
篠原いずみ(折笠愛)
水野友美(矢島晶子)
南川洋子(菊池いづみ)
加藤みのり(浅田葉子)
杉本桜子(深雪さなえ)
都築こずえ(吉田古奈美)
田中美沙(こおろぎさとみ)
片桐美鈴(勝生真沙子)
安田愛美（山田美穂）
野々村美里(水沢潤)
永島佐和子(滝沢久美子)
永島久美子(かないみか)
山本律子(手塚ちはる)
西御寺静乃(藤野かほる)
西御時有友(結城比呂)
川尻あきら(石井康嗣)
長岡芳樹・内海(千葉一伸)
天道新幹線(藤原啓治)

➡妹みたいな存在の唯ちゃん。こんな娘が妹だったらいいよね

⬆主人公の通う八十八学園一の美人、片桐先生。いつも心配してくれる

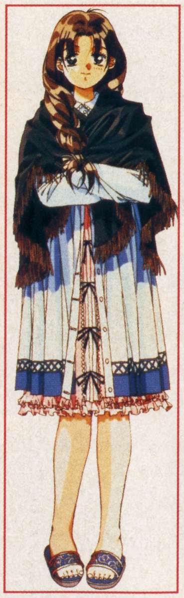
⬆八十八学園の一年生のこずえちゃん。痛そうだけど大丈夫かな

⬇バスガイドの美里さん。彼女とはどこで出合うのか

⬆主人公の同級生で弓道部の部長であるいずみちゃん

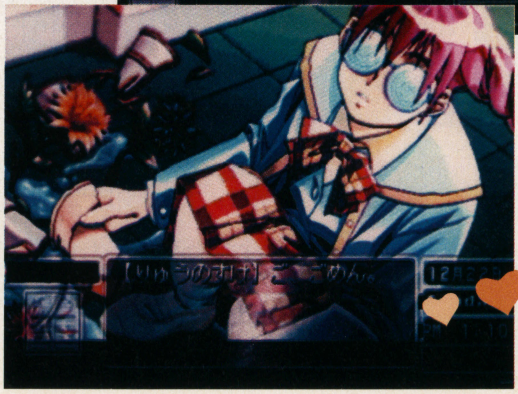
⬆家がバイク屋で、自分もバイクが大好きな洋子。主人公とはケンカ友だちである

⬆同級生でスーパーアイドルの可憐。忙しくて学校にはあまり来ない



➡グルグル眼鏡が特徴的なみのり。普段はほとんど誰とも話さない

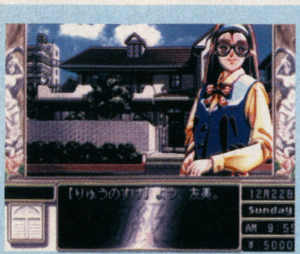
⬇みのりも眼鏡をはずして髪を下ろすと…。素顔は美少女だった!



➡病弱で入院生活が長く、学校に行ったことのない桜子。なにを見てるの?

『同級生2 EXTRABOX』5万本限定で発売

PS版は初回限定の5万本が『同級生2 EXTRABOX』として、12体のキャラクタフィギュア付きで発売。フィギュアは高さが16センチ前後と、だいたい10分の1のサイズである。値段は13800円。ファンなら要チェック。



⬆魅力的な彼女たちがどうフィギュア化されるか楽しみ

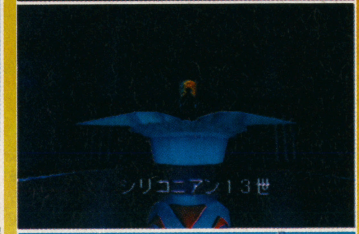
©エルフ／バンプレ企画／BANPRESTO

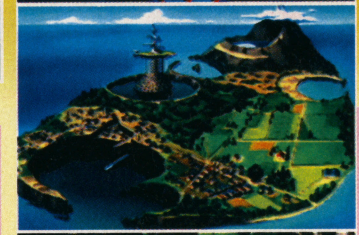
魅力あふれるJ2のオープニングを初公開!!

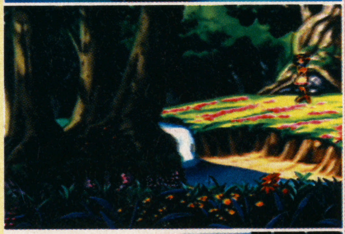
WONDER PROJECT J2
ワンダープロジェクト ジェイツー コルロの森のジョゼット

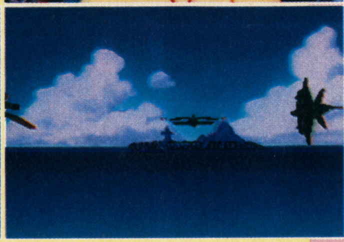
エニックスN６４参入第１弾『ワンダープロジェクトＪ２』。今回は基本的なゲームシステムと新キャラクタ３人、オープニングムービーを紹介する。

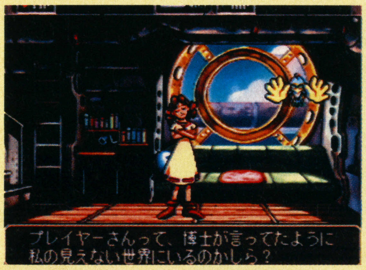
アドベンチャー ワンダープロジェクトJ2
エニックス
N64 11月22日発売予定 9800円
コントローラパック対応（24ページ×3）











⬆「プレイヤー」である君とのコミュニケーションでジョゼットは成長していくのだ

⬆ブルーランド島にたどり着いたばかりのジョゼット。バードのふろしきがいい感じ

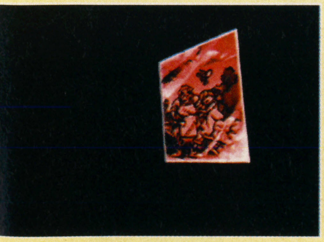
限りなく人間に近い機械の少女ジョゼットとのふれあい

コルロ海の南に位置する王国、コルロ島。ここでジェペット博士の手により作られた、ギジンと呼ばれる機械の少女ジョゼット。ある日博士に呼び出されたジョゼットは、バードと共にブルーランド島に行き、「プレイヤー」と呼ばれる人に面倒を見てもらうよう告げられる。そうしてやって来た彼女を、自立した女の子にするために君が手助けをしていくのだ。

マンキーダンス

⬅気分サイコー！ すごくラブリー

⬅泣いたり笑ったり、顔いっぱいで表現するジョゼット。とってもかわいいね



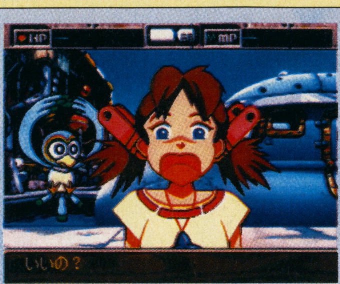
©ギブロ／ミント／エニックス

3つの心をバードに通じて彼女に伝えよう

ジョゼットは、限りなく人間に近く作られているため基本的な能力は身につけているが、生活していくための知識がほとんどない。好奇心旺盛な彼女は様々な質問を投げかけてくるので、インターフェイスロボであるバードを通じて青と緑、灰の3つの心のボタンで応対していく。また、彼女は教えてあげた事柄から自分で考え推論して、新しい疑問を投げかけて来ることもあるのだ。

青 同意のボタン

青の心はAボタンに対応している。基本的にジョゼットの問いかけに対して、YES、肯定的、同意、よしよし、知っているなどのこたえかたをするときのボタン。また、彼女をやさしく呼ぶときにも使い、こちらからコミュニケーションをとることができるぞ。



⇧良いことをしたときは素直にほめてあげよう。彼女のきげんも良くなるぞ

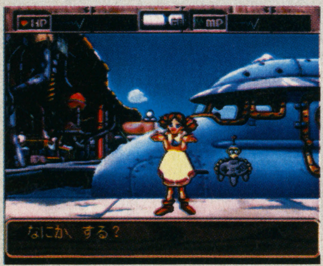
緑 反対のボタン

緑の心はBボタンに対応している。ジョゼットの問いかけに対して、NO、否定的、反対、だめ!、知らないなどのこたえかたをする。悪いことをしたときは、このボタンで叱ろう。青のボタンと同じく彼女を呼べるけど、乱暴に呼ぶため、悪い印象を与えてしまう。

⇧ダメなときはきちんとダメといわないと、ひねくれた子になっちゃうからね

灰 保留のボタン

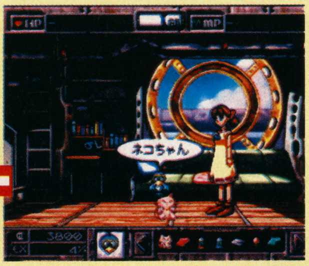
灰色の心はRトリガーに対応している。彼女の問いかけに対して保留、無視、"どうでも良い"、"どちらでもない"などのあいまいなこたえかたをするときのボタン。でも、あまり使いすぎると、ジョゼットは無視されたと思い気分をそこねてしまうので、使わないほうがいいかも。



⇧こんなとき、どちらでもいいと思ったら灰色の心で応えてもかまわない

0から教えるアイテムの使い方

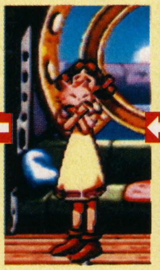
最初はぜんぜん知識がないジョゼットなので、会話をしたり、アイテムを使ったりしてものごとを教えてあげる。ジョゼットは頭が良いので、一度覚えたことは忘れないのだ。アイテムの使い方を覚えることは、ゲームの進行上で重要なポイントとなる。



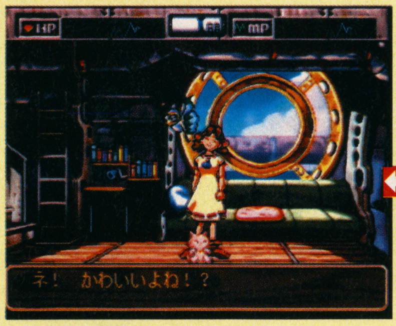
⇧ネコちゃんのぬいぐるみを見せてみたぞ。どんな反応をするのかな？

⇩ネコちゃんをけっちゃダメ！

⇩かわいがってる。良い反応



⇨ネコちゃんはかわいいと覚えたぞ



冒険の舞台、見ず知らずのブルーランド島

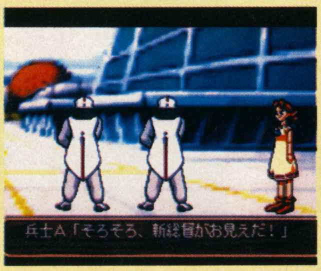
ブルーランド島は、もともと深海漁師たちが住む静かな火山島。現在はシリコニアン帝国に占領されていて、人々は人工島メガフロート・ノアに移住している。

⇩ブルーランド本島にある役所の前の広場。これから何が始まるのだろう

⇨プロトン採掘場でアルバイトだ

⇧ここはセドナブルーの入り口。上には女神ブルーの像がそびえ立っている

⇩ブルーランド駐屯地には、シリコニアン空軍の零式戦闘機シーバがある



新キャラを紹介

ジョゼットは物語のなかでいろいろな人に出会い成長していく。今回は物語に登場する帝国の悪い奴ら2人と、ジョゼットに興味をよせるアーノルドをチェック。

⇧フラーケンは兵器開発リーダー。メッサラは帝国の参謀で前作のボスだ

⇦人工島のあちこちに姿を見せる正体不明の少年。漁師の息子と言っているわりには博識である

My Home Dream
〜マイホームドリーム〜

創刊SCOOP 9連弾 8

簡単な操作で家を設計、建築できるゲームがパソコンからPSに移植。夢がいっぱいつまった理想の家を建てよう。

シミュレーション マイホームドリーム
ビクター インタラクティブ ソフトウエア
PS 3月発売予定 5800円
メモリーカード対応（12ブロック）

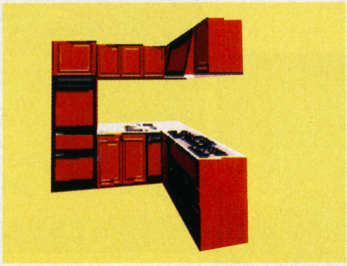
一級建築士となって家を建てる住宅設計シミュレーション

プレイヤーは設計事務所を開設したての一級建築士。お客さんの要望どおりの家を設計、建築するのがゲームの目的となる。簡単な操作で設計図が描けるので、専門知識がなくてももちろん大丈夫。お客さんにはさまざまな職業の人がいて、それぞれ理想のマイホーム像が違うのでよく話をきいておこう。お客さん全員の家を建ててあげることができたら、今度は自分のマイホームを自由に設計できるようになる。予算の心配もないので、どんな豪邸も思いのままだ。

いろいろなタイプの客層

お客さんは全部で10名。女優に料理評論家、女流作家と職業も性格もさまざま。当然人によって注文も予算も違うため、その要望は多様である。それにいかに対応してお客さんを満足させるかはプレイヤーの腕次第。1回ですべてを話してくれるわけではないので、お客さんとの面談を密にしてすべての要望を聞いておこう。

⇧部屋の中も見ることができるのだ。窓やドアの位置は大丈夫かな

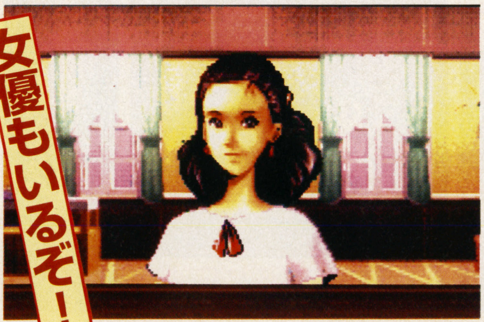


⇧家族で暮らすにはキッチンユニットが欠かせない。主婦ならまずここをチェック！

⇧勤続30年のサラリーマン。二世帯住宅にしてほしいのかな

⇧この待合室で10人の客が、プレイヤーの指名を待っているのである

女優もいるぞ！

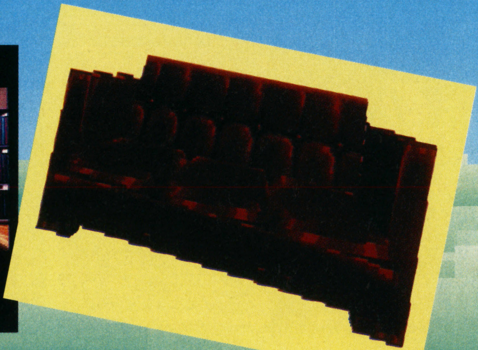


⇧女優も依頼に来ているぞ。どんな豪邸がお望みなのだろう

⇧家族愛の強いアメリカ人は、広いリビングを造ったほうがよさそうだ

⇩ロックシンガーだけに防音設備の整った部屋が必要になりそうだ

初タイトル発表！画面写真公開!!

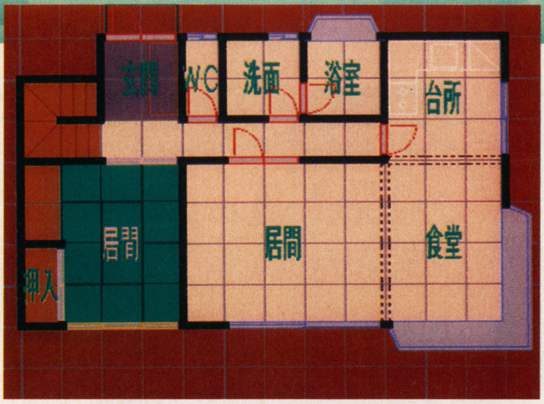


簡単に家を建てることができる

家を建てるといっても、ごく簡単な操作で設計から建築まですることができるのだ。普通設計図を見ただけでは、全体像はなかなか把握しづらい。このゲームでは、設計した家を3Dの立体画像として簡単に完成させることができ、外観・屋内を鑑賞することができる。これにより明確なイメージがつかめるようになっている。また設計アイテムも種類が豊富にそろっているので、独創的な家もOKだ。

設計

家を建てるにはまず設計図から。玄関、居間、キッチン、寝室などを、用途や要望に応じてサイズを決めて配置。階段をつければ2階もできるのだ。実際には必要な水道や電気のことは考えなくてもいいから、気楽に配置しよう。

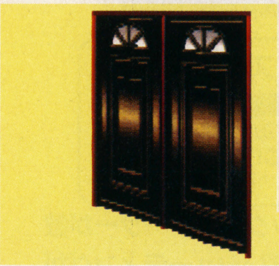


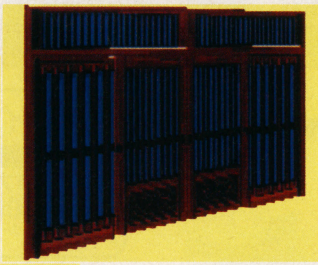
⇨この画面で設計図を作成するのだ。マイホームへの第一歩

建具の配置

部屋の設計時に、ドア、窓、押し入れから、浴槽、キッチンユニットなどの建具、設備の配置もする。これらを設置しなければ、非常に住みにくい家になってしまう。屋根や庭を配置すれば設計図が完成。工事を開始してからはやり直せないので注意が必要だ。

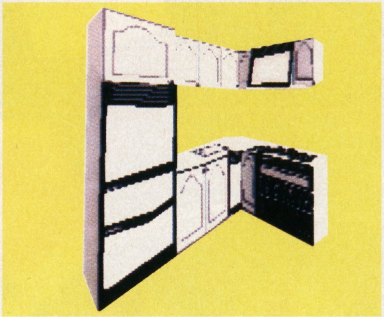
⇩このドアだととても豪勢に見える。それなりの家につけよう





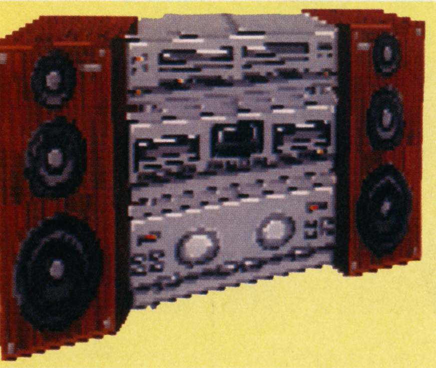
⇧玄関は家の顔でもあるので、家の雰囲気にあったものを

⇨本当なら水関係の配置はとても重要だが、このゲームでは気楽にいこう



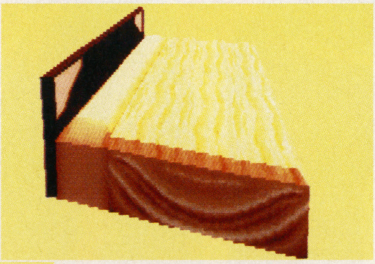
家具の配置

家が完成したら、次は家具の配置。持ち込みの家具があったら当然それを配置していく。もちろんすべての家具が入らなければいけない。家具を置いて部屋の中を見て使いやすい家ならバッチリだ。



⇩高級ステレオを置くのなら、防音効果のある部屋がいいだろう

⇩家族団らんのひとときを演出する、意外と重要なアイテム



⇧こんなに高級なベッドなら、きっと寝心地はサイコーなのでは

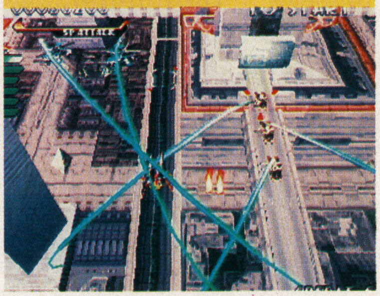
©プログレス／Victor Interactive Software

PSで発進！ 進化型シューティング
3Dグラフィックが可能にした迫力の戦闘！

アーケードで稼動中の『レイストーム』が早くもコンシューマ機に移植される。前作『レイヤー・セクション』はSSのみの発売だったが、今回はPSでの発売が決定。今作はフルポリゴンで作成された3D構成。そのため、3DCGムービーからゲーム画面への移行がスムーズで、一気にゲームの世界に引きずり込まれる。ゲーム自体は斜め上方から見下ろすハーフトップビューで、横画面縦スクロールのシューティング。全8ステージが用意されている。また、このシリーズの特徴として低空や地上から敵が襲ってくる。これを打ち落とすロックオンレーザーもパワーアップして、敵機を一気に殲滅する爽快感が増した。

3Dグラフィックによる画面の移行はとてもスムーズに行われる。ゲーム世界へ感情移入しやすく昂揚感を煽ってくれるものになっている

ロックオンで大量撃破!!



このゲームの特徴になっているロックオンレーザー。敵を同時に大量攻撃

MONITOR

ゲーム画面構成

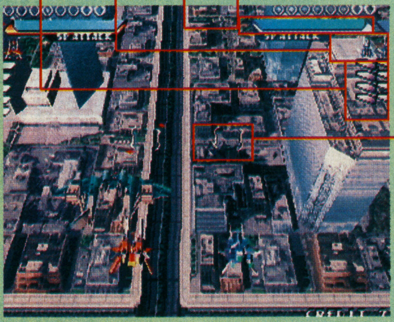
ゲーム中の画面の上には、「RIGRAY」を操るに当たっての大切な情報が表示されている。これらの情報から自機の現在の状況を知ることができる。

●スコア（得点）

●スペシャルアタックゲージ
無敵の爆撃「スペシャルアタック」に使用するゲージ。満タン時のみ使用可能である

プレイヤーストック

●ロックオンレーザーゲージ
これの数だけ同時ロックオンができる。アイテムを取ることでゲージ数が増えていく



●サイト（照準）
ロックオン用の照準。これを敵に合わせると、自動的にロックオンできるもの

PSでついに登場！GETしたROMから情報公開！

シューティング レイストーム
タイトー
PS '97年1月発売予定
5800円
メモリーカード対応（ブロック数未定）

画面一杯に広がるロックオンレーザーが敵を撃滅！ 爽快感の高いシューティングがPSに移植される。その最新サンプルをいち早く入手！ 早速、極秘情報をお届けする

創刊 SCOOP 9連弾 9

プレイヤー機は2種類の『RIGRAY』その類まれな戦闘システムを検証

前作との大きな違いとしてプレイヤー機は2機種から選べるようになった。その兵装も変更追加されて、強力な戦闘機として生まれ変わった自機。ここでは、その性能及び戦闘システムを検証していこう。なお、このゲームは2人同時プレイもできる。2人で協力するのも面白いのだ。

好きな機体を選んでプレイ

⬆2機種の中から選ぶことができる自機。両機の性質は異なる

PLAYER'S FIGHTER1 RIGRAY1

前作機「X-RAY」に近い機体。ショットはパワーアップすると横幅が広がり、広範囲に攻撃できるようになる。

ノーマルショット

⬆最大パワーアップすると、ここまで広い攻撃になる

ロックオンレーザー

➡最大8ヵ所にレーザーが別々に発射。ロスタイムが少なく、割と強力

PLAYER'S FIGHTER2 RIGRAY2

ロックオンレーザーに重点をおいた機体。最大ロックオン数は16カ所、1発のレーザーが次々と敵を破壊する。

ノーマルショット

⬆一直線に伸びるレーザー。威力は高いが有効範囲が狭い

ロックオンレーザー

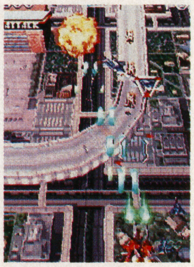
⬆1本のレーザーが、次々にロックオン位置へ飛んでいく。発射中にロックオンしても敵に当たる

ARMS 基本兵装は2つ。その性能をチェック

通常のシューティングゲームにはない戦闘システムを持つこのゲーム。ロックオンレーザーはその代表的なものだ。それらの基本的な使い方をチェックする。

●ショット

自機と同じ高度にいる敵機を攻撃するための武器。連射して使うことが多くなるだろうが、連射機能がついており、楽に撃てる。

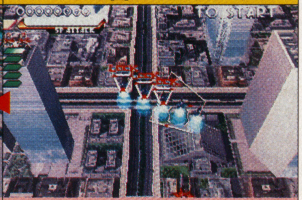


⬆同高度の敵を撃破。初期状態のショットだ

●ロックオンレーザー

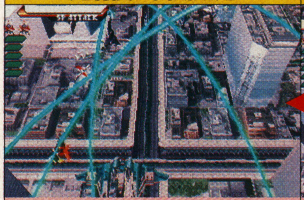
自機よりも高度が低いか、同高度の敵機に対して使用する。サイトを敵機に合わせれば自動的にロックオン。あとは発射すれば弾が敵を追尾して破壊してくれる。

サイトを合わせロックオン



サイトと敵機が重なるようにすると自動的にロックオン。一度ロックすれば外れたりはしない

発射後、自動追尾



その後、レーザーを発射すれば自動追尾で敵機を撃墜。発射してしまえば、他の行動に移れる

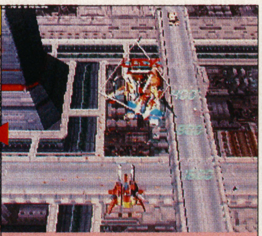
SPECIAL ARMS 『RIGRAY』の持つ強力な特殊兵装

『レイストーム』で新たに追加装備された強力な兵器がこの2つの武器だ。2つとも多用はできないが、自機が危機に陥った時、重宝する武器となる。

●ハイパーレーザー

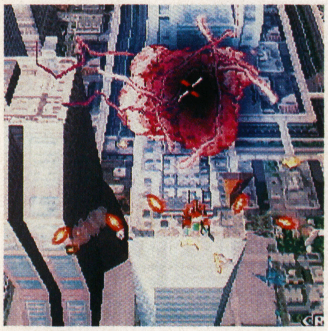
レーザーのパワーアップ版がコレ。ロックオンレーザーをすべて一カ所に集め、一点集中照射攻撃によって爆発を起こす。これはある程度周囲も巻き込み破壊する。

ロックオン地点を中心に爆発



自機の持っているすべてのロックオンを1点に集中させる。1機体ではなく1点のみだ

すべてのレーザーが1点集中照射されると激しい爆発が発生。爆風は広範囲なので、敵機の集中地帯に有効



⬅「RIGRAY2」のハイパーレーザーはブラックホール。破壊力は同じだ

●スペシャルアタック

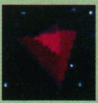
画面右上（2Pは左上）に表示されるスペシャルアタックゲージ。これがMAX時になると大規模な爆撃を行える。これの発動中は完全無敵なので、回避にも使用できる。ゲージは一回発動させるとなくなってしまうが、ロックオン攻撃を行うと、徐々に溜まっていく。

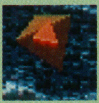
完全無敵状態になり、爆撃

無数のレーザーが発射され、広範囲に広がる爆発を起こす。発動した直後から無敵状態になるので、危機を脱する時にも使える

ITEM パワーアップアイテム

「RIGRAY」はアイテムによりパワーアップすることができる。パワーアップの種類は4種類。どれも敵機を撃墜することで入手できる。先のステージに進むには必要不可欠だ。





●パワーアップ
ショットのパワーアップ。3つ取ることで1段階パワーアップする

●スーパーパワーアップ
ショットをいきなり1段階パワーアップすることができるアイテムだ

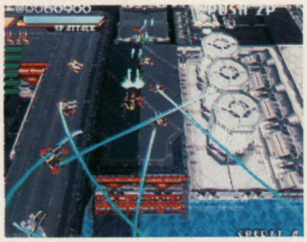
●レーザー
レーザーのロックオン可能数を1つ増やすことができるアイテム

●フルパワーアップ
ショット、レーザー共にフルパワーになる。かなりの貴重アイテムである

©TAITO

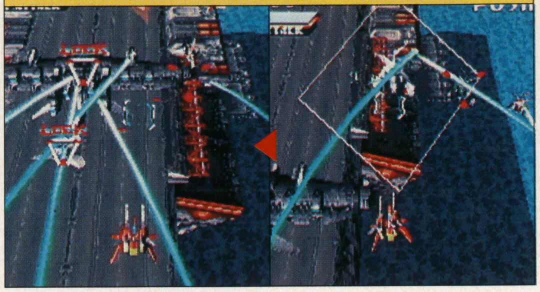
あらゆる高度から攻めてくる敵機。3Dグラフィックで表現される高度差攻撃

ポリゴンで表現されたことによって、上昇下降とスムーズな動きをしてくる敵機は画面狭しと飛び交う。中には変形するものもいて、その多様な動きには思わず目を奪われることだろう。しかし次々に攻めてくる敵機を素早く撃墜しないと、とても対処できない程の敵機や敵弾に囲まれるハメに陥る。



⇧シビアな攻撃を耐えぬくには、様々な種類の敵機を瞬時に把握し、それに応じた対応をすることになる

眼下より襲いくる敵機には素早い対応が必要

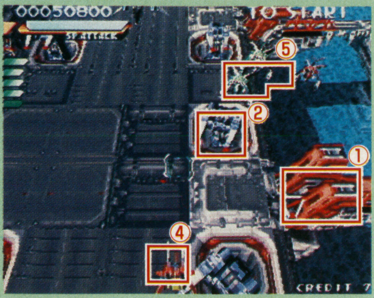


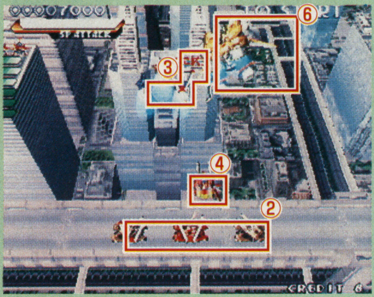
⇦迅速な攻撃によって、避けられる危機は避けていかなくてはならない先手必勝ってやつ

ENEMY

敵高度差について

画面を見て即座に反応しなくてはならないのがこのゲーム。そこで画面の見方をここで紹介する。激しい砲火の中で、どこまで素早い反応ができるかが勝負だ。





①地上物
②地上兵器
③低高度敵機
④自機
⑤同高度敵機
⑥高高度敵機

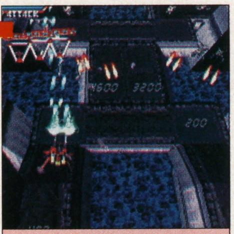
写真内の数字と上記の数字が符合している。実際にはもっと複雑なパターンで攻めてくるし、ここに挙げた以外にもパターンはある

攻撃高度別の敵攻撃パターン解説

任務を遂行するためには、敵の動き方からどこから攻めてくるのか判断し、即座に攻撃に移る判断力が必要となる。ここでは代表的な高度差攻撃パターンを検証。

●低高度敵機

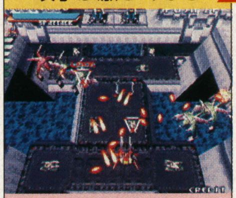
眼下から上昇してくる敵機。基本的に同高度にならないと攻撃はしてこない。ロックオン攻撃で対応すると、早期撃墜できる。



視認でき次第、ロックオンが可能になる。上がって来る前にロックして攻撃

撃破失敗の場合

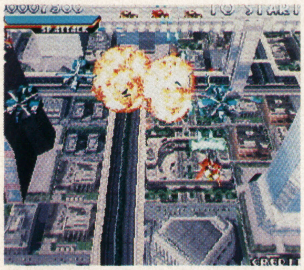
攻撃が激しくなる



眼下にいる時に迎撃できなかった場合、激しい攻撃にさらされることになる

●同高度敵機

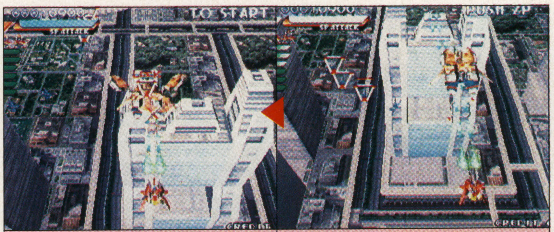
自機と同じ高度で、最も激しい攻撃をしてくる敵。ショット攻撃が有効。もちろんロックオンレーザーでも対応できる。



⇧同高度の敵はショットで倒せる。敵弾を避けながらの攻撃が必要だ

●高高度敵機

上空より舞い下りて、同高度から攻撃を開始する敵機。「R-GRAY」には対高々度武器は搭載されていないので、下降してくるのを待って攻撃することになる。

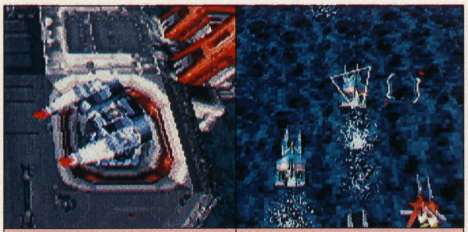


高々度から降りてくるときには、写真のように攻撃が素通りしてしまうだけである

同高度になればこの通り、攻撃が当たるようになる。上空から攻撃してくることはない

●地上兵器

地上兵器には、自走式のものと固定砲座がある。どちらもロックオン攻撃で破壊できる。頑丈でなかなか壊せないものは、幾重にも同時にロックオンして壊す。



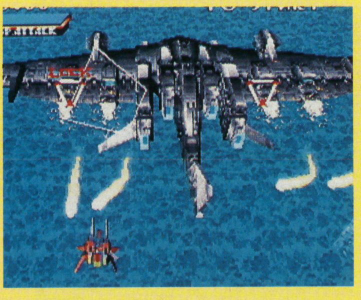
高速で移動するものもある。写真は高速攻撃艇で、海面から攻撃してくる

固定砲座には装甲の厚いものも。砲撃の隙をついてロックオンして破壊

STAGE BOSS

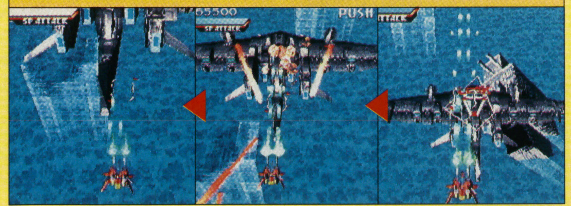
ボス攻撃パターン考察

ステージの最後の障壁である敵大型兵器。3Dグラフィックを活かしたその攻撃は上昇下降の動作中にも繰り出される。また、同高度では嵐のような砲撃を浴びせてくる。中でも追尾型のレーザー攻撃は、厳しい避けを要求される。攻撃パターンを見切っての反撃が必要だ。



⇦ほとんどのボスが使ってくる追尾レーザー。ぎりぎりまで引き付けて避けないと、追ってくる

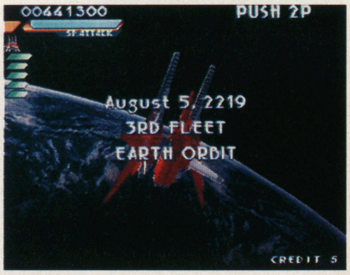
3Dグラフィックによる変化に富んだ攻撃



⇧⇦⇦上昇下降を繰り返す攻撃は見た目にも楽しいものだが、敵機の動きに気を取られて反撃のチャンスをのがしてはならない

長きに渡る戦闘の舞台である。敵母星を目指す道程をCHECK

「RIGRAY」の戦いは、遥か遠い敵母星を目指すものだ。8ステージに渡る舞台では、無数の敵機が襲ってくる。さらにステージの終わりには、手強い敵大型機体がボスとして待ち受けている。ここでは、ステージ別にその特徴をチェックしながら、この戦いの物語を紹介しよう。さらに各ボスキャラも公開する。迫力の対ボス戦をいち早く誌上体験してほしい。



⇧地球を旅立って行く「RIGRAY」。戦場は地球から宇宙空間へと移行する

AREA1 地球奪還

最初のエリアは敵に占領された地球を奪還するのが目的。戦いは始まったばかりだが敵は情け容赦など無く襲いかかってくる。

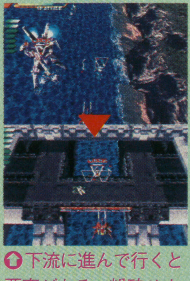
●ラウンド1
戦いの始まりは市街戦。占領された街を抜け、工場地帯に入るとボスの敵戦車が待ち受ける。

●ラウンド2
水没した都市に作られた敵基地を壊滅しに行く。その基地からは巨大な翼の機が飛び立つ。

⇧大型戦車のレーザー攻撃が空を切りさく

⇧海面下に沈んだ都市。物悲しい風景だ

●ラウンド3
河を下り、敵要塞を目指すステージ。河の流れとあいまって、画面のスクロールが早く見える。


⇧下流に進んで行くと要塞がある。粉砕せよ

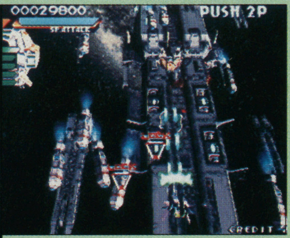
滝を舞台に上昇、下降の攻撃

⇦⇧河はついに滝へとたどり着く。ここにボスの襲来が。落差の大きい滝を上昇下降しながら攻撃してくる

AREA2 宇宙空間

地球を離れ宇宙空間へと進撃していく「RIGRAY」。さらに戦いは熾烈さを増し、満身創痍で、戦場を渡っていくことになるだろう。

●ラウンド4
地球を取り囲むように陣を張っている敵艦隊。宇宙最初の戦闘はこれを壊滅するのが目的。

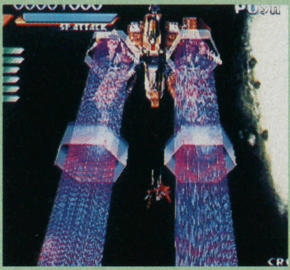


⇧敵の大艦隊。こんな大規模な敵軍に、孤独な戦いを挑んでいかなくてはならない

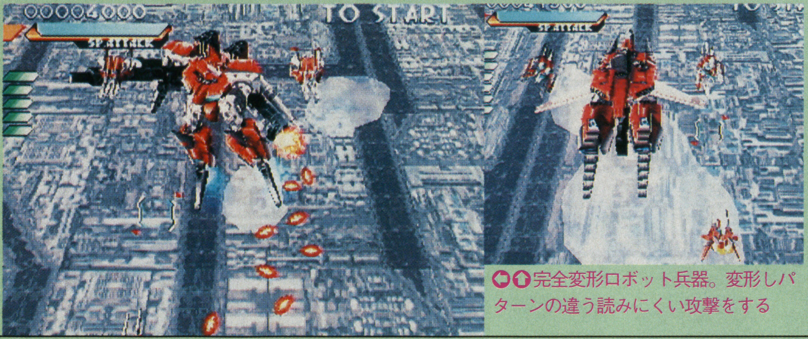
旋回し巨大戦艦に挑む！

⇦敵旗艦であろう超巨大戦艦。対空攻撃が超強力なため、周辺部を迂回飛行しながら攻撃を仕掛けることになる。擬似立体感を活かした攻撃は迫力満点だ

●ラウンド5
小惑星帯が行く手を阻む。これを突破せんとする自機に敵機の来襲。隕石群を避けつつ反撃する


⇧変形型攻撃機がボス。広範囲のレーザー攻撃が主体の攻撃を行う

●ラウンド6
ついに敵母星にたどり着く。しかし大気圏内では迎撃部隊の出撃による強固な防衛ラインがある。

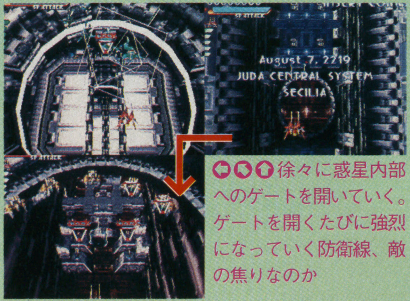


⇦⇧完全変形ロボット兵器。変形しパターンの違う読みにくい攻撃をする

AREA3 宇宙空間

最終防衛ラインの待つ惑星内部。いよいよ惑星コアを破壊しに行くことに…。

●ラウンド7
惑星の持てる力をすべてつぎ込んだかのような、無数の敵機や地上兵器が待ち受ける。

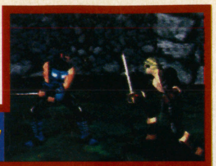


⇦⇦⇧徐々に惑星内部へのゲートを開いていく。ゲートを開くたびに強烈になっていく防衛線、敵の焦りなのか

惑星中心部を守る番人

⇦内部コアに至る最後の番人。これを突破して戦いに終止符を打て

NEXT STAGE IS LAST BATTLE!



イントロダクション

間合いを詰めて剣撃一閃 試合ではなく真剣勝負だ!!

世に格闘ゲームというものが氾濫してから、しばらくたつ。ただ、その中から生まれてきた作品にはヒット作の亜流が、多かった。そんな中で登場してきた『ブシドーブレード（以降、『ブシドー』と略す）』は、一味違う。数人の主人公キャラが登場し、刀や薙刀といった得物を手に対戦相手と戦う格闘ゲームだが、基盤となる部分の本質が多少ほかの作品と異なるからだ。そこに加えられた「実感できる空間」と「勝負は一撃で決まる」というエッセンスが新たな歴史を作りつつある。徹底的に追求されたリアリズムが、まさにここにはあるのだ。スクウェアが放つ意欲作、とくと見てほしい。

⬆武器による攻撃を受けることは、すなわち死を意味する。絶対に防御せねばならない

⬇格闘家たちの拳ではなく、暗殺者たちの刃と刃がぶつかりあう（一部例外あり）

めでたくシステム解明！そしてキャラたちの真実の姿とは…!?

最新情報
SQUARE
1

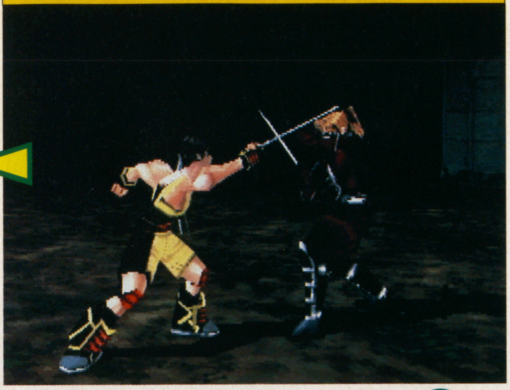
TM 格闘アクション ブシドーブレード
スクウェア
PS
12月20日発売予定
5800円
メモリーカード対応（ブロック数未定）
両画面同時プレイ可能（最大2人）

POINT

体力ゲージはなし!! 一撃が勝負を決める

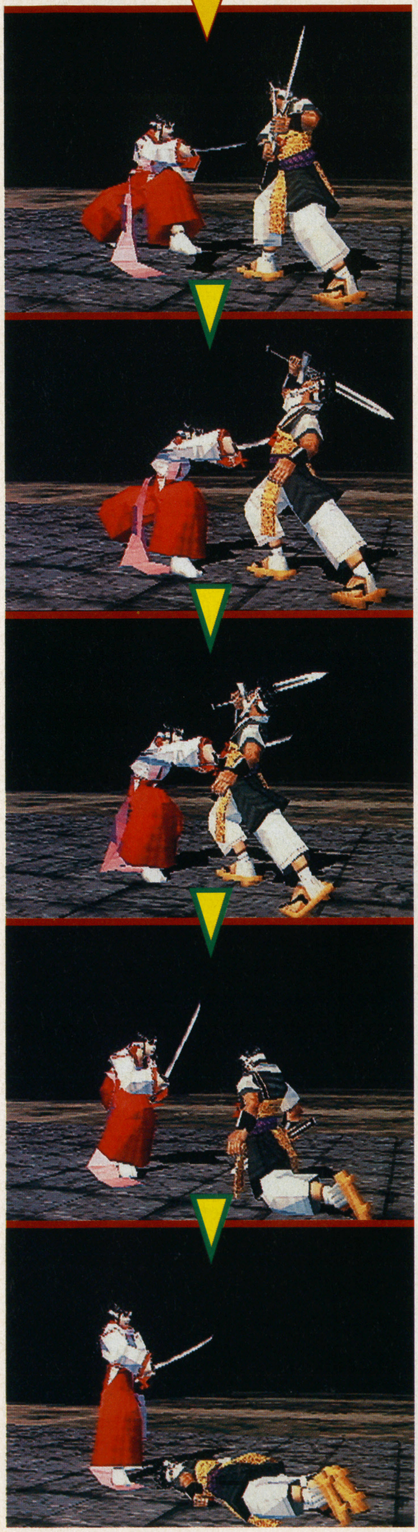
『ブシドー』に、体力ゲージは存在しない。手にした武器による攻撃が、対戦相手にヒットした場合、体力ゲージが減るのではなく、攻撃した個所にダメージが残るのだ。手に攻撃を受ければ手に、足に攻撃を受ければ足に、それぞれ支障をきたす（詳しくは後述）。さらに、人間の急所である頭や心臓に直撃を受けたら、その場でキャラクタは絶命する。油断は禁物だ。

急所に攻撃を受けたキャラは「絶命」する



●御門の一撃で絶命する風門

御門の放った中段からの突きを胸部に受けた風門。その一撃は急所である胸を突き刺し、背中から抜けている。この後で彼は倒れ伏して絶命。このように、『ブシドー』では、急所である頭部や胸部、腹部などに必殺の一撃を受けると、それだけで負け＝死につながるのだ。



➡頭部にキツイ一撃を受けた。絶命か？

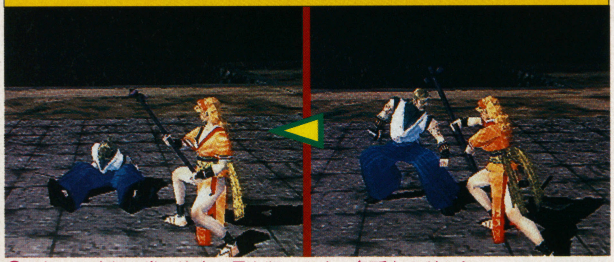
⬆腕に攻撃を受けた。以降武器を使用する際に支障があるが、命があるなら…

相手の攻撃を受けたとき、軽微なダメージなら受けた部位の使用が多少困難になる。直撃した場合、手足ならば使用不能に。急所なら絶命する。

頭部に攻撃を受ける

人間の体の中でも、もっとも高い位置に存在する急所である頭。神経の中枢であるここに強い打撃を受けようものなら、まず間違いなく絶命する。「かすった」程度の打撃でも痛手となり、行動全般に対してマイナス効果が生じるだろう。また、一番力を乗せられる上段からの攻撃を受けやすい部位のため、最重要防御部位だ。

頭部への攻撃は一番 キケン！！



⬆頭部への攻撃は常に注意！最も狙いやすい急所なのだから

腕に攻撃を受ける

腕へダメージを受けると、武器の使用が困難になり、攻撃速度が落ちたり腕が使えなくなるのだ。ゲーム中、腕に打撃を受けたから絶命という場面はない。だが、腕に攻撃をうけると致命傷ともなりうる。その後の攻撃・防御に多大な支障をきたすからだ。

⬆攻撃を封じるべく腕に攻撃

強い攻撃を受けると腕が使えなくなる

➡片腕の使用が不可能に！ 腕に深い傷を負うと、このようになる

足に攻撃を受ける

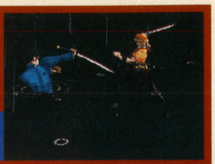
足に攻撃を受ければ、移動速度に大きな遅れが生じる。一撃で勝敗が決まる『ブシドー』だけに、「間合い」は重要なファクター。移動がままならなければ、攻撃も防御もほぼ不可能に近くなる。

足に強い攻撃を受けると移動に支障が…

⬆上段から大きく振りかぶった空蝉の一撃を、足に受けてたまらず転倒する辰美。このように足に攻撃を受けると、以後の行動に支障をきたすのだ

©スクウェア／ライトウェイト

ついに明かされる『ブシドー』の全貌!! 一撃必殺のゲームシステムを検証する



システム

『ブシドー』のゲームシステムについて、現在判明している部分までを、ここでは紹介していく。もちろん、これがすべてではなく、今回紹介しているほかにも様々な要素がゲームに盛り込まれるはずであるだろうが…。

ステップ移動

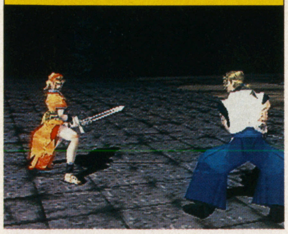
十字キーを、同方向に2回素早く入力することで、キャラは跳ねるように1歩移動する。一般の格闘ゲームにおけるクイックフォワードと同様である。普通に移動するよりもスピーディーに移動できるので、近距離における戦いでは常にこの方法で間合いを図っていくことになるだろう。攻撃・回避の足がかりというわけだ。なお、ステップ移動は左右から奥や手前まで、どの方向にも可能である。

走って相手から逃れる、といったアクションも必要となってくるのだ

POINT 広大な戦場を移動する手段は?

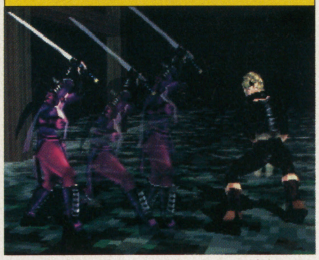
本作は、リングなどサイズの決まった場所で闘うのではない。城郭などの高さと広さを持った空間を「移動しながら」戦う。キャラの移動は画面どおりに行えばOK。左右に移動したければ十字キーの左右を。十字キーの上で画面の奥へ、下で手前へ移動する。

上下キーで奥・手前へ移動



横方向ばかりでなく、まわりこんでから攻撃することも考えられるが

同方向に2回入力する



後ろにステップ移動して回避

相手から見て横方向にステップ移動。竹薮に逃げ込むこともできる

ランニング

同方向に十字キーを2回入力後、2回目を押しっぱなしにするとキャラは走り出す。実際、走らないと話にならないほど『ブシドー』のフィールドの大きさは、他の格闘ゲームに比べて広い。

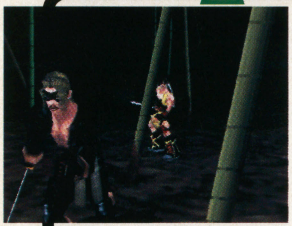
同方向に2回入力後、押しっぱなし

後ろに向かって走る！ 形勢が不利なときは引くのも重要だ

相手と対峙した状態から、画面奥へ向かって走る。相手をおびき出せ

CHECK ステップ移動とランニングの違い

極論から言えば、ステップ移動は回避行動&踏み込みに。ランニングは逃走行為として使用していく…!?



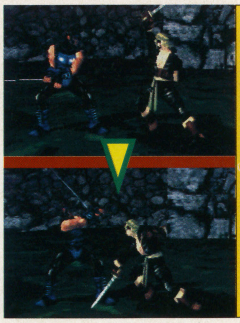
逃げるのではなく、戦略的撤退なのだ

POINT 武器による攻撃は武器で防ぐ!!

『ブシドー』では、相手の攻撃を武器で受け止めて防御する。その防御方法は2種類あり、1つは防御ボタン（□ボタンがそれにあたる）を押して防ぐ通常防御。2つ目が、上中下段相手の攻撃を予測してあらかじめその段に「構え」ていて防ぐ状態防御（後述）となる。

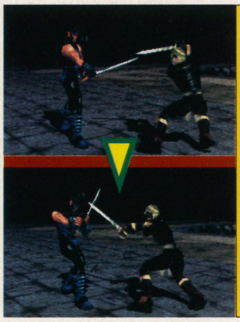
武器による攻撃を「受け止める」。つばぜり合いは発生するのだろうか？

通常防御（□ボタン）



□ボタンでガードすれば、どこへ向けられた攻撃でもシャットアウト

状態防御（R1&2ボタン）



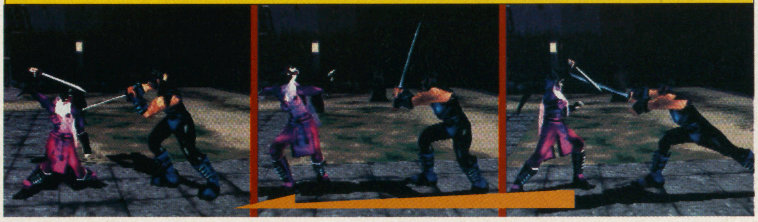
構えた段への攻撃は自動的に防いでくれるが、それ以外には無効

CHECK 防御崩れとは?

剣や金槌など、それぞれの武器には重さが設定されている。軽い武器では、重い武器による攻撃すべてを防ぎきれず、よろめき、しばらく行動不能になる。これが「防御崩れ」だ。

力のあるキャラが、両手持ち武器などを携えていたら、受けずに回避

防御を崩して二の太刀を決める！



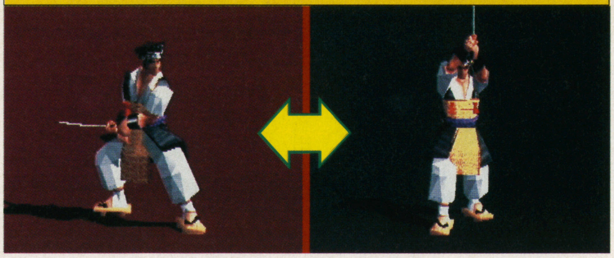
1撃目は防がれてしまったが、防御崩れにより生じたスキに2度目の攻撃

POINT

上中下段の構えから上中下段へ攻撃する

攻撃を行う際に重要となるのが、「構え」と「段」だ。「構え」は攻撃のスタイルを決めるもの。上段に構えれば振り下ろす攻撃ができるし、逆に下段に構えれば振り上げる攻撃が有利になる。構えはR1とR2ボタンを使うことで随時変更することができる。

R1で上の段へ、R2で下の段へ変更可能



⬆上段から下段へ一気に変える時は、R2ボタンを素早く2回入力

QUESTION

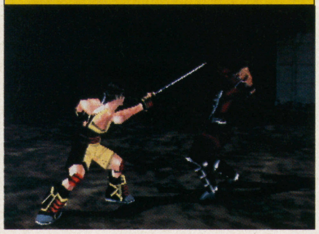
構えによる戦略?

どの構えからでも上中下に攻撃を出せるので、上段に構えながら下方向へ攻撃するなどフェイクを使った戦略も必要となるだろう。

⬆中段構えから上段や下段に攻撃可能

一方、「構えて」から行う、各「段」への攻撃だが、上段攻撃は頭部を狙い、下段だと足元を主に狙って発生する。攻撃はボタン押しで行い、△ボタンで上方向、○で中方向、×で下方向への攻撃が繰り出せるようになっている。

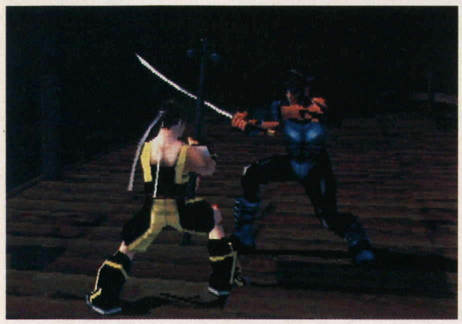
同方向に2回入力する



⬆PSのコントローラの並び順通りなので、とっつきやすいはずだ

⬇上段から下段を出すのはフェイントとしていいが、モーションで見切られることも

⬅状態防御を利用して、急所を守りながら戦闘することが重要となる

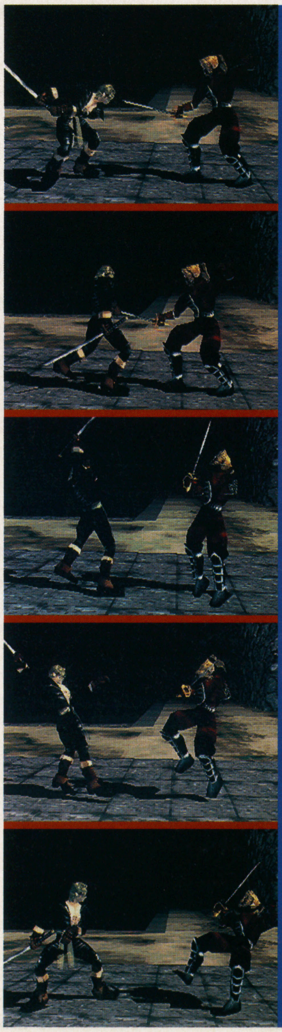


武器固有の必殺技

ほぼすべての格闘ゲームには、キャラ固有の必殺技があり、それがキャラの個性を出していたとも言える。『ブシドー』においては、武器別にそれぞれ特別な攻撃方法が用意されている。とはいっても、いきなり気弾を飛ばしたりするようなものはない。1歩踏み込んでから斬るなど、ボタン操作の攻撃にプラスαされた攻撃が出る。この攻撃は十字キー＋ボタンの入力で行う。もちろん、威力も通常の△○×ボタンによる攻撃に比べてはるかに高い。実際の対戦時、直立の状態から、ただただ上中下に打ち分けているだけでは、試合にすらなりえない。ステップ移動と通常攻撃で牽制してから、武器固有の技で急所を一撃。実戦ではこうして通常技と併用していくのだ。

⬆薙刀の固有必殺技はそのリーチをより一層長くしてくれるものだろうか？

上段からの踏み込み左真直斬り

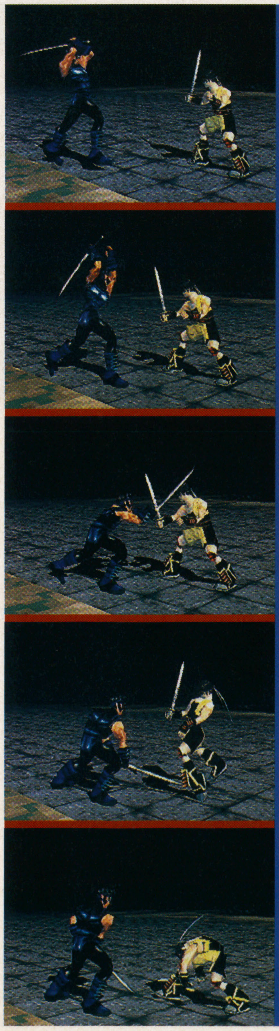


➡十字キーを相手方向に入力しながら△ボタン。上段からやや左方向に向かって剣を振り下ろす！ 頭部を狙う技だ

中段からの真直叩き斬り

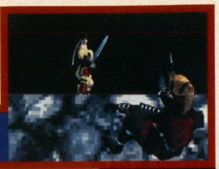
➡十字キーを相手方向に2回素早く入力してから△ボタン。正面から一気に飛び込んで頭部を叩き斬る!!

中段からの踏み込み上方斬り



➡十字キーを相手方向に入力しながら×ボタン。右足を1歩踏み出しながら勢いをつけ、下段から上方向に向かって斬り上げる

異例の空間を持つ戦闘フィールド 地の利を得た者に勝利がある

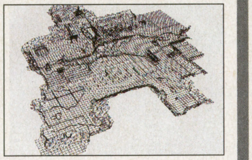


フィールド

ここまでの紹介の中では、戦場の広さを強調してきた。では、あらためてここで、その広さを明らかにしよう。『ブシドー』における戦いはすべて「ワールド」という一定の領域内で行われる。このワールド内には、橋のある地域や竹薮のある地域「フィールド」が点在し、キャラたちはここを移動しながら斬り結んでいく。ただ、フィールド内は平坦ではない。橋などの建築物に加え、坂や池など天然の障害物が地形に起伏を作り出している。これら、特異な地形の近くを「エリア」を称する。戦闘はこの高さ・広さを利用しながら行われていくのだ。

ワールド

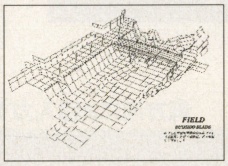
いくつものフィールドが集まって形成された場所。全体は小高い山の城跡のようだ。戦闘は、このワールド内のフィールドで行う。なお、この図は作成中につき、変更の可能性があるとのこと。



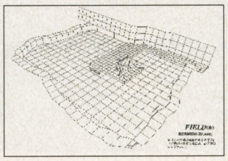
ここが「陰」総本山？

フィールド

すべてのフィールドには橋や池など、なにがしかの障害物が存在する。この広いフィールドの中から、戦闘で優位に立てそうなエリアを探して移動をしていく。地形を把握するのが勝利への近道。



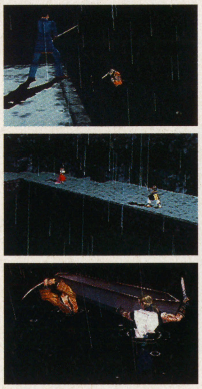
中央に目立つ橋がある



池のあるフィールドだ

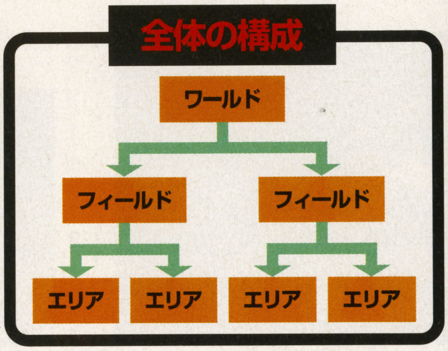
エリア

フィールド内の各所にあたる空間。障害物や起伏の多い地形もあり、ここではその特徴を活かして戦う。薙刀など長い武器を使う相手は竹薮のエリアに誘い込むなど、戦略的に使用する場所である。



池のあるフィールドにあるエリア数箇所

全体の構成



POINT

橋のあるフィールドでの戦いを検証

それでは、橋のあるフィールドをサンプルに取って、実際の戦闘を見ていく。『ブシドー』における戦闘の基本は相手を追いつめること。相手の行動範囲を狭め、「逃げられない」という意識を持たせてしまえばこっちのものだ。このフィールドは起伏が乏しいが、橋の上や下、そして川で隔てられた両岸など、狭い地形が多い。まずは地形の状態を把握することが大事だ。ここで気になるのはやはり中央に流れる川。写真から見る限り結構流れは激しそうで、戦いに利用できそう。

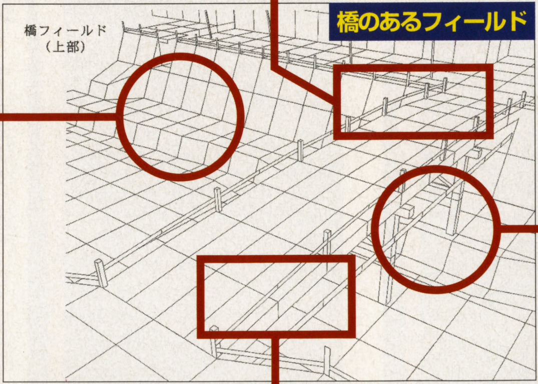
橋の上での攻防

橋の上はさすがに狭く、相手の横を摺り抜けて移動するのはキビしい。ただ、ステップ移動を活用しながら横にズレていけば、いずれは位置を変えることも可能…？

橋の上は狭く戦いづらい

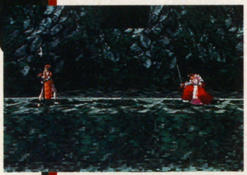
橋を渡って逃げる辰美

橋のあるフィールド



川岸に追いつめる

ジリジリと相手を追いつめる。逆に自分が追いつめられた場合は捨て身で相手の横をスリ抜ける羽目に。

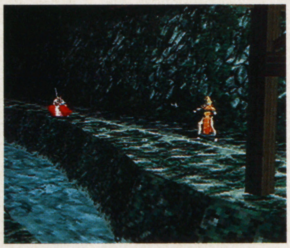


岸壁にぽっかりと開いた穴。どこつながっているのだろうか？

橋の下での攻防

橋のたもとでは、柱に邪魔されて思うように武器を振るうことはできなくなる。ここを始めとして、天井が低く、かがまないと進入できないようなエリアでは、構えによる制限も生じそうである。長く戦闘を続けるにはツラいだろう。

こんな狭い場所では薙刀を振りまわすことなど不可



御門は、もう少し左に行くと川へ転落する。今が押しのチャンスだ

対岸で対峙する両者

川を挟んで立っていては、リーチの長い薙刀でも届かない。このままでは一向に膠着状態なので、早めにこの状況から脱したいところ。こうなった場合はランニングでほかのエリアまで移動して、もう一度仕切り直しだ。また、この川の流れが緩やか、かつ浅いならば川の中で闘う場面もありえそうだ。水しぶきを上げながら斬り合う、時代劇の1シーンのようではないか。

一旦距離をおいて、相手の出かたを見守るのも作戦

対岸に別れた両者が同時に、逆方向に走り出した

キャラクタ

主要6キャラの暗殺者としての衣装そして「陰」としての心とは!?

『ブシドー』でプレイヤーが扱うことができるキャラは6人。そのうち、辰巳を除く5名はいずれもが「陰」という組織の暗殺者である。1人プレイの場合は、彼らを操作して「陰」から脱走することになる。彼らがなぜ、「陰」に入り、暗殺者として活動していたのか、そのあたりにスポットをあててキャラたちの紹介をしていこう。また、2P対戦時には、各人とも暗殺者としての衣装ではなく、和服姿での登場となる。

「陰」を脱走しようとするが、かつての同胞に命を狙われる結果に

和服姿は対戦時専用のモノ

対戦の時は暗殺者としての衣装をぬぐ。試合のような印象をうける

QUESTION

風門たちの所属する「陰」とは?

鳴鏡心当流を伝える鳴鏡館内にある秘密の暗殺組織「陰」。その存在は極秘であるため、いつ頃、何の目的で組織されたのかは不明。ただ、鳴鏡心当流開祖、向原神和斎の残した「教へ」が残るのみである。風門たちは独自にこれを解釈し、活動している。

「陰」の教へ

道に日向と日陰あるがごとく、心に陽と陰あり

陽あたたかく、陰寒し
ひとは、陽をもとめ、陰をきらふ
然るに陽、陰は一体なり
陽をもとむならば陰を知れ

陰とは、もう一人の我なり

陰は 人を妬み 友を裏切り 悪をおこなふ
陰は 知を得ず 情を覚えず 義を疎んじる

鳴鏡の徒よ 陰として生きよ
鳴鏡の徒よ 陰の虚実を見据えよ
その醜い姿形から目をそらすまじ
その本の質を見切らば 闘え、斬れ、殺れ

真の心を映す鏡は、屍の向かうに在り
その鏡を 鳴鏡といふ

(鳴鏡心当流・秘伝奥義の書より抜粋
―俗に「陰の教へ」と言われる冒頭部分)

風門 KANNUKI

28歳、琉球出身。「陰の教え」などいくら読んでも訳が分からない。仕事をこなせば自分が強くなれるし、なにより金がもらえる。彼はこの2点から割り切って、「陰」としての活動を続けている。

6キャラの中でも、最も鍛えぬかれた体を持つ

風門2P

蛍火 HOTARUBI

25歳、ロシア出身。若い頃からスパイとして生きてきた彼女。暗殺は彼女の仕事であり、故国が崩壊した今、「陰」こそが自分が生きられる唯一の場所だと考えている。金色の目が異彩を放つ。

彼女は忍術の心得もあるらしい。ならば、納得のいく格好だ

蛍火2P

蛍火の2P衣装。衣類からのぞく肢体がたまりませんな

蛍火VS風門

風門のセイヨーブレードがヒットした!!

空蝉 UTSUSEMI

コートと無精ひげが中年の渋さを感じさせる

55歳、島根県出身。暗殺が剣の道を究めることにつながるとは思えない。だが彼は、「陰」の仕事を通して自分は世にはびこる悪を退治しているのだと考えている。その卓越した剣さばきは、かげろうと称される。

空蝉2P

ちょっとお腹が出ている。こっちはただのオヤジという感じである

空蝉VS風門

空蝉の打ち刀が風門のレイピアに打ち勝った

辰美 TATSUMI

本名、竹科辰美。16歳、広島県出身。彼は「陰」のメンバーではなく、「陰」の存在すら知らない。そんな彼がなぜこの喧騒に巻き込まれていくのか？ その真実は謎である。

彼は目が悪いのでコンタクトをしている。

辰美2P

現役高校生は、やっぱり学生服が一番似合うといったところ

辰美VS御門

両者の間にそれほど力の差はない。この勝負、金槌が押し切るか

御門 MIKADO

男として、彼女に殺されるなら本望であるかも?

御門2P

巫女装束に着替えると、10代くらいに見える

22歳、京都府出身。「陰」として生きることで、真の自分を見つけられると考えている。巫女であるため、神の降臨する門＝御門と呼ばれる。

ブラックロータス BLACK LOTUS

38歳、アイルランド出身。尊敬する神和斎の言われたことは絶対であり、武士道の本質を究めるためには、「陰の教え」を実践することがベストだと考えている。胸毛などの体毛がかなり濃いため、「ヒゲ」と呼ばれることもある。

ブラックロータス2P

上のブラックロータスは、なんとなくヤバそうな雰囲気である。レイピアなんか持つと特にそんな感じ…

ブラックロータスVS御門

御門の打ち刀が振り下ろされる!

CHECK

キャラクタの能力と武器の関係

武器には、重さという概念がある。キャラたちにはそれぞれ力や機敏さという能力値があり、ゲーム中では、武器の重さと力の値によって攻撃力が算出される。非力なキャラでも重い武器を持てばそれなりの打撃を与えられるようになるのだ。ただ、もちろん非力なキャラはその機敏さがウリなわけであり、重い武器をもつということは長所を台無しにすることでもある。なお、攻撃力が相手に勝っている場合、防御に成功しても力負けし、「防御崩れ」状態となってしまうのである。

非力なキャラクタは長い武器を使って遠い間合いから攻めるのが基本

力に物を言わせての攻撃

力のあるキャラは重い武器を使って、一撃勝負に臨め!

プレイヤー選択画面。結局はキャラにあった武器がいいだろう

使用できる武器

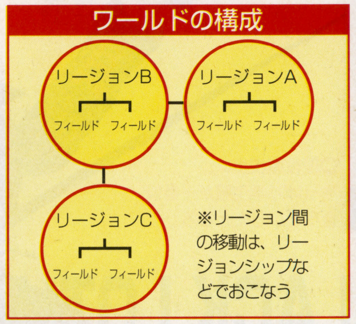
日本製の刀から、西洋のレイピアまで、剣に関しては一通り揃っている。異色なのは金槌か

冒険するのは未知なる領域！無数につながる「リージョン」

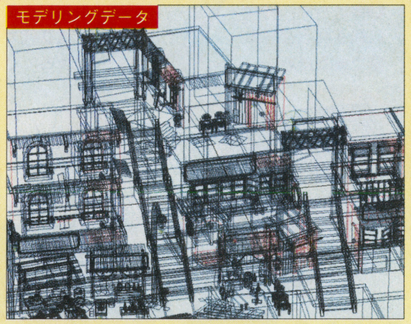
REGION

『サガフロンティア（以後『フロンティア』）』で冒険をする舞台は「リージョン（領域）」と呼ばれる。リージョンには、緑豊かな地や機械の油が流れる地など、さまざまな背景の世界が広がっている。それらは独自の移動手段によってつながっているのだ。リージョンの総数は不明であるが、今回は、そのうちのいくつかを紹介する。

ワールドの構成



モデリングデータ



イメージイラスト

●クーロン

夜の香港といったイメージを持つリージョン。ネオン輝く看板が乱立しており、（少々胡散臭くはあるものの）ショップとしての機能は充実していそうである。裏取り引きなど、ヤバいイベントが多い？

●ネルソン

洞窟内にある港町。建築物の形状や、町中を走る線路から見て、技術はそこそこ発展しているようだ。気になるのが停泊している大型船。入り江の先がどこに続いているかは不明だが、ここからほかのリージョンへ行けそうな感じ。リージョンの間とは海なのか？

➡洞窟内だけに、外は常に暗いのだろうか？　家の中からもれる明かりが、生活感を漂わせる。民家にはどんな種族が住んでいるのだろうか

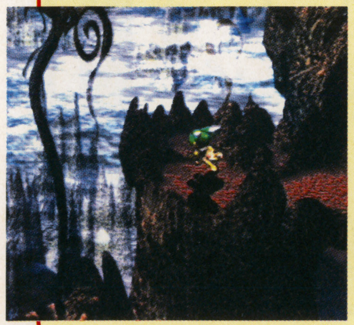
船の行き着く先は…？

⬅ここにある船は定期船であろうか。船に乗ることで仲間と出会い、新たなイベントが発生してくるに違いないと思われる。

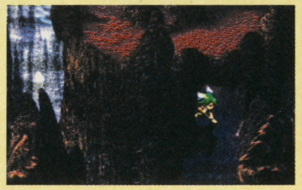
●マーグメル

主人公の1人である、クーンの住むリージョン。ここにはモンスター族が生息する。岩山らしきところから伸びるシダのような植物が印象的だ。なお。パッと見てお分かりのように、このリージョンの寿命は今にも尽きようとしているのだ。ここの生まれであるクーンは、故郷の崩壊を防ぐべく、旅に出ることを決心する。

⬇マーグメルを歩くクーン。崩壊しようとしている故郷を憂い、彼は旅立つ。マーグメルを救う手だてはあるのか



イメージイラスト



⬆人の気配はまるでない

⬅広さはかなりのもの。リュートという人物を慕うものたちが住む、小さな村落である可能性もある。この地に立つブルーは、実に違和感がない。リュートとは、彼に関係する人物…？

イメージイラスト

●リュートの家

リージョンそのものの名前ではないようだが…。巨木の上に作られた家であろうか？　この家の持ち主であると考えられるリュートとは何者だろうか？　名前から連想できるのは音楽家だが、このような地に住むからには仙人のような人物かもしれない。いずれにしろ、敵との戦いはなさそうだ。

●針の城

今回紹介しているリージョンの中でも、最も「不気味さ」を醸し出している。針の城という名前の通り、シャープさと刺々しさの共存するデザインである。まず間違いなく敵の根城であると思われるが…『ロマサガ3』における吸血鬼レオニードのような例もある。もし、このような地に居を構える者が仲間になってくれれば非常に心強いのだが。

イメージイラスト

➡棺のおかれた部屋。死体安置所のようなものだろうか。壁に掛けられた肖像画は、やはり城の主？　たくわえた髭が威厳と貫禄を感じさせる。棺の中で眠っていたりすると、かなりコワイ

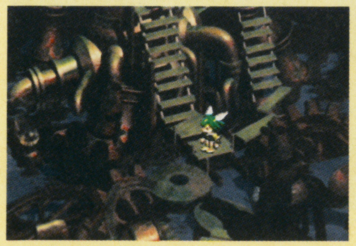
●スクラップ

名前の通り、ガラクタやクズ鉄の山がある。鉄と油の匂いが充満していそうだ。居住レベルはそれほど高そうではなく、それだけ気さくな住民が多そうだ。

⬅なんとなく町並が大正時代の日本を思わせるのは気のせいだろうか？

●ボロ

主人公の1人、T-260Gが発掘されたリージョン。ここはかつての戦争の傷痕を残す地であり、数々のアイテムが掘り出されている。グラフィックからは、そんな殺伐とした印象は受けず、どことなくファンタスティックかつコミカルである。



⬅ボロ内部をくまなく探索すれば、貴重なアイテムが…？

⬇ボロ居住区を歩くブルー

●シンロウ

ジャングルの奥に残る古代遺跡のような外観。中央に入り口らしきものが見えるので、恐らくここから中に進入していくのだろう。強力な武器や封印されし術法など、太古の遺産が眠っているに違いない。

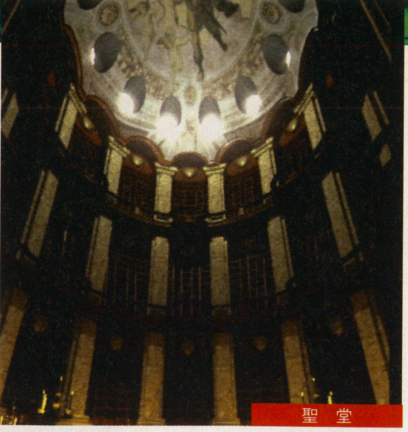
それぞれのリージョンの中に存在する冒(危?-)険区域「フィールド」

FIELD

リージョンの中には、城やダンジョンなどがいくつか存在する。『フロンティア』ではそれらは「フィールド」と呼ばれ、プレイヤーキャラが主に奔走する場所となる。なお、リージョン同様、フィールドが果たしていくつ存在するのかは、まだ明らかになってはいない。左で紹介している4つのフィールドは、ほんの一部である。これらがどこのリージョンにあり、何をするべき場所なのかは不明だ。

闘場技

観客の姿は見えない。ここで主人公たちは戦うことになるだろう。それが試合であるならばいいのだが、見世物としての殺し合いも考えられる。



聖堂

酒場

仲間との出会いがあったり、仕事を斡旋してもらえそうな場所である。オルガンやカウンターなどの設備からみて、近代に近い中世？

聖母像

主人公の旅立ちの地なのか⁉

上の聖堂の中に、右の聖母像が存在すると思われる。主人公のうちの誰かは、ここを訪れることになるらしい。それがどんな状況下で発生するのか…などといった詳細は不明。いずれにせよ、物語上の重大な地点になると思われる。

『サガ』7作目の最新画面最速大放出!! 1点たりとも見逃すな!

最新情報 SQUARE 2

RPG	サガ フロンティア
	スクウェア
PS	'97年3月発売予定 価格未定 メモリーカード対応（ブロック数未定）

GB版を祖とする『サガ』の歴史も、ついにPSへと突入する。『ロマンシング サ・ガ』から始まったフリーシナリオシステムはさらに進化。無数に存在する世界で物語は無限に広がっていく。今回の情報は、その全容をお伝えする！

©スクウェア イラスト：小林智美

SCENARIO

「世界」ではなく「自分」のために！主人公のみを追って物語は展開する

『フロンティア』において、主人公は複数存在する。本作の前進である『ロマンシング サ・ガ』シリーズ（以後、『ロマサガ』）でも、例外なく主人公は複数存在した。そして、彼らは道程こそ異なれど必ず共通の目標を達成するために冒険していた。だが、本作の主人公は各々が目標を持つ。ある者は「仇討ち」、またある者は「強大な魔力を得るため」に旅立つのだ。前作までの平和を守るために戦うのではない。自分自身が持つ目的のために戦うのだ。そのため、最終的に迎えるエンディングも主人公の数だけ用意されるようだぞ。とは言っても、ゲーム中で起こるイベントのすべてが目標に関連するものばかりではない。リージョンで起きた事件に巻き込まれ、展開が一変する羽目になるというケースもあるらしい。

ゲームの流れ

●誰を主人公にしてもOK

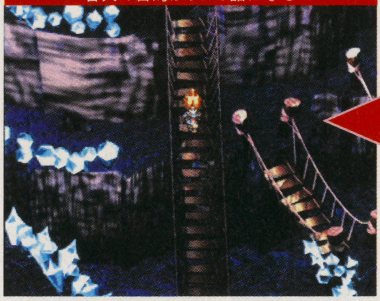
主人公A	イベント ●メインイベント ・リージョンを移動 ・仲間を増やす ・物語に展開する任務を達成 ●サブイベント	エンディングA
主人公B		エンディングB

■選んだ主人公によって展開するシナリオは異なる。メインシナリオをクリアしていくことで、物語は進行していく。サブシナリオは物語に関係しないなので、無理にクリアする必要はない。無視して進むこともできる。

1つの目的に何人かが向かうのではなく

今までは、主人公こそ違えど、たどり着くエンディングは1つだった

各人の目的が1つの話になる

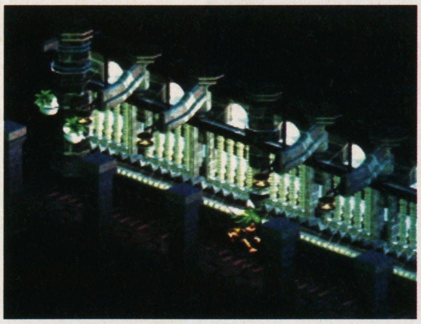


今回は、主人公により結末が異なる

リージョン間を移動するには？

リージョンとリージョンの間がどんな空間になっているのかは不明。ただ、それらの間を行き来する船やワープゾーンなどの交通手段がある。各リージョンは生活様式や住人たちがそれぞれ異なるため、リージョン間移動の手段にも地方差（？）が出てくるだろうと思われる。

このリージョンに住むのはどんな人物？



主人公1人1人に物語があるので、ドラマ性がアップした

サブシナリオの参加は自由

サブイベントは、言ってみればただの寄り道。いくらクリアしてもゲーム本編は進まない。ただ、イベントをクリアするとアイテムがもらえたり、仲間が増えたりするのですべて無視するのは惜しい

CD媒体で一層深まるフリーシナリオシステム

本作は、『ロマサガ』シリーズからフリーシナリオシステムを踏襲している。冒険中は、様々な場面で選択肢が出現。プレイヤーが自由選択し、物語を進めていく。また発生したイベントは、いつ攻略してもOK。いくつかのイベントをかけもちでゲームが進行する形になることもあるだろう。媒体が大容量のCDになったことから、今回のイベントと選択肢の数は今までの比ではなくなる。複数存在するシナリオにどう絡む？

行動の選択権はすべて自分にある！

自分の好きなように進められる

●実際のゲーム中の会話

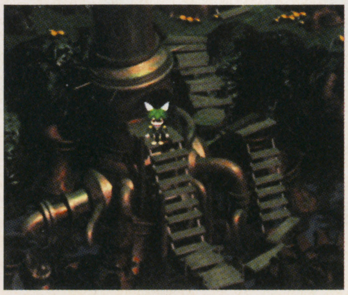
酒場で作戦会議らしきものを開いているブルーたちにクーンが話しかけるという場面。『ロマサガ』に比べ、キャラの個性がキチンと出ている

CHECK

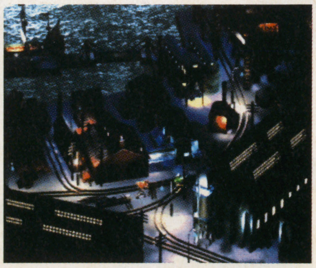
酒場にいるキャラは

ブルーとT-260Gと一緒にいるキャラに注目。現在公開されている主人公キャラのどれにもあたらないグラフィック。セリフから察するに歯に衣着せぬ性格であろうこのキャラ。仲間になるようであるが、果たして何者なのか？

種族は（おそらく）人間。「ロン毛」キャラなので、王道通り美形？



行動を選択する機会も増えそうだ

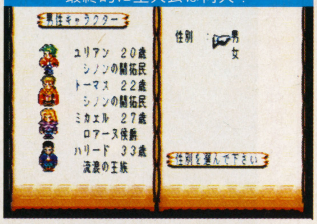


いくつかのイベントを同時に進めていくことも可能。混乱するけれど…

主人公5キャラの旅の目的をチェック

現在公開されている主人公5キャラを紹介していこう。『フロンティア』には人間、妖魔、モンスター、メカという4つの種族が存在する。その中からどれだけの主人公が登場し、どんなリージョンから旅立つのかは不明である。

最終的に主人公は何人？



⬆主人公選択があった『ロマサガ1&3』は、共に8人から選んだ。となると、『フロンティア』もその線がクサい

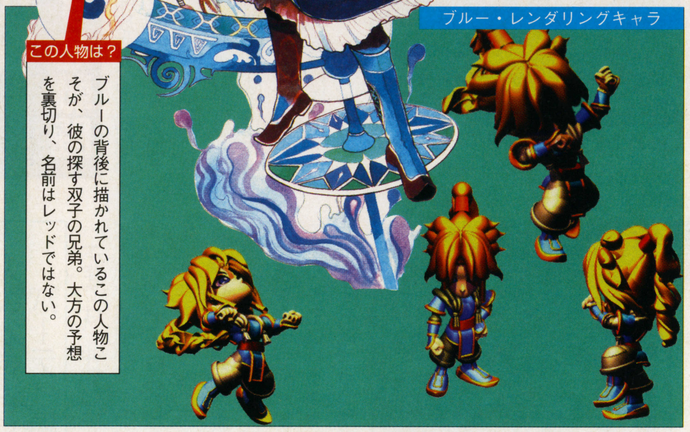
本当の魔術の力を求める

Blue ブルー

魔術が支配するリージョン「マジックキングダム」で双子として生まれた、人間の青年。強い魔力を持つ。マジックキングダムでは、双子として生まれた場合もう一方をその手で倒さないと本当の魔力は得られないという。幼い頃からそう教えられてきた彼は、自分と同じ顔を持つ者を倒すために旅立つ。

この人物は？

ブルーの背後に描かれているこの人物こそが、彼の探す双子の兄弟。大方の予想を裏切り、名前はレッドではない。



ブルー・レンダリングキャラ

婚約者の仇を追う元モデル

Emilia エミリア

種族は人間。どこのリージョンでかは不明だが、以前トップモデルをしていた。結婚のために引退した彼女だが、婚約者レンを殺されてしまう。その犯人として監獄送りにされた彼女は、真犯人を探すために脱走する。

エミリア・レンダリングキャラ

故郷を救うために…

Coon クーン

崩壊寸前のリージョン、「マーグメル」に住むモンスター。マーグメルの崩壊を食い止めているのはある指輪のパワー。彼は故郷を救うべくその指輪の兄弟を探す旅に出る。旅が進むと、何度か彼は変身する。

クーン・レンダリングキャラ

悪の組織をブッつぶせ！

Red レッド

どこかのリージョンに住む人間。彼はある出来事をきっかけに、変身する能力を身につける。その能力を生かし、彼は悪の組織を潰すために戦う。彼の変身は2段階あるが、2段階目の姿はまだ秘密。

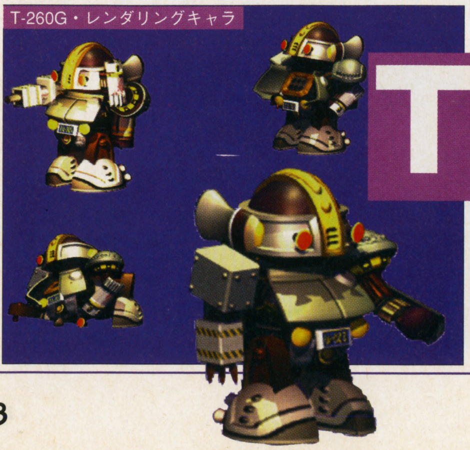
レッド・レンダリングキャラ

さらなる変身が…!?

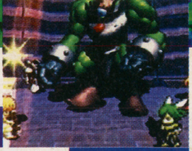
忘れてしまった任務を思い出す

T-260G

リージョン「ボロ」から掘り出されたメカ。彼には大事な任務が課せられていたはずなのだが、忘れてしまっている。その任務を思い出し、果たすのが使命となる。ヘンな科学者とかも出てくるのだろうか？



T-260G・レンダリングキャラ

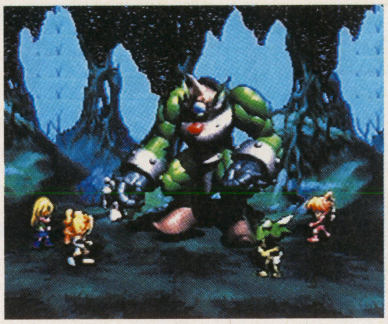


仲間は何人でも集められる！好みのメンバーを投入する戦闘

BATTLE

『ロマサガ』シリーズでは、各地にちらばる仲間を集め、5～6人のパーティを組んで戦闘した。登場する仲間が多いため、お気に入りを加えるには、誰かを外す場合もあった。『フロンティア』では、そのジレンマから開放される。仲間のキャラはいつでもパーティに加えることが可能。パーティの入れ替えを行えば、誰でも戦闘に参加できるのだ。戦闘の流れはまだ詳しく分かってはいないが、『ロマサガ』とほぼ同様の展開になると思われる。

今までは、使えるキャラを厳選して仲間にしていた


もう育てた仲間を外す必要はない

敵とのエンカウントはどうなる？

『ロマサガ』シリーズでは、敵キャラは画面上を動き回っており、それにぶつかると戦闘開始。目に見えたため、無駄な戦闘は回避できた。『フロンティア』の戦闘システムも、基本的には一緒らしい。おそらく『ロマサガ』同様のエンカウント方式となるだろう。

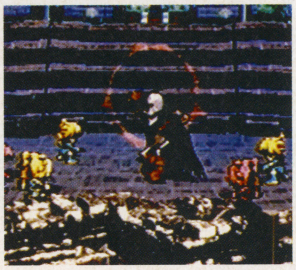
戦闘へも自由参加になる？

戦闘の醍醐味、術法の演出もこれこの通り。効果も比例するはずだ

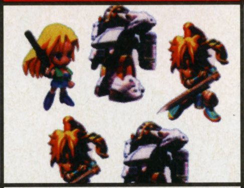
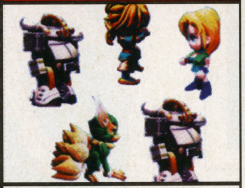
戦闘に参加できるメンバーは、画面の通り5名になるのだろうか？

人数分登録できるパーティ編成

本作では、仲間の中から自由にパーティ編成ができる。パーティはいくつでも編成しておくことが、でき、どのパーティが戦闘するかをあらかじめ選択しておく。また、『フロンティア』のキャラには種族という種別がある。それによって生まれるキャラの戦闘能力特性を把握するのが重要だ。


やっぱり、最後に勝つのはバランス良いパーティ？

パーティ編成の具体例

特殊能力多様型	攻撃重視型	バランス型
		
モンスターの特殊能力だけで戦うことを前提とする	武器による戦闘を得意とする者を集めたパーティ	各種族をバランス良く揃え、どんな場面にも対応可能

種族ごとに異なる成長システム

先にも述べたが、『フロンティア』のキャラたちには人、妖魔、モンスター、メカの4種族が存在する。それぞれどんな装備ができ、どんな技や術を使えるかといった特徴付けがあり、それに付随して成長のシステムも種族ごとに異なる。人間であれば戦闘を重ねるごとに技や術を覚え、モンスターは敵の能力を吸収して強くなる。これらの詳細は左を参照のこと。『ロマサガ2&3』において、キャラの能力値は普遍で、新たな技を覚えることが成長となった。今作は、GBの『サ・ガ2』を彷彿とさせる種族分けがあるだけに、純粋にキャラを鍛える楽しみが生まれそうだ。

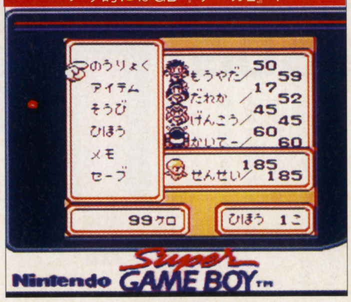
各種族の特徴

妖魔-Bogy-	人間-Human-
戦闘を繰り返すことで、術を覚える。敵の能力を武器に吸収できる。	武器はすべて装備可能。戦闘中、必殺技を覚えていく。術は購入して使用。
モンスター-Monster-	**メカ-Machine-**
倒した敵の能力を吸収し、新たな姿に変化。装備はアクセサリーのみ可能。	キャラ固有の専用武器がある。パーツを変更することでパワーアップする。

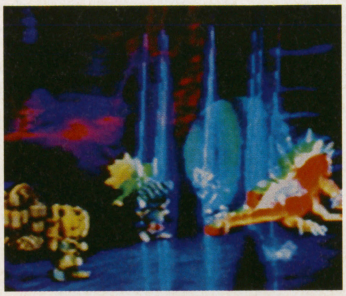
戦闘中でも「強く」なる!!

ブルーが技を「ひらめいた」！

ノリ的にはGB『サ・ガ2』？



妖魔をエスパーに置き換えれば、そっくりである。原点回帰だろうか


魔法は使い込むことで威力があがる？

MAGIC

戦闘シーンを彩る術&技の数々 連続写真でたっぷり見せます

RPGにおける戦闘の花形といえば、ド派手な特殊攻撃の演出。『フロンティア』には大きく分けて「必殺技」と、「術法」の2つが存在する。必殺技は武器などを使って繰り出すもので、基本的に強力な直接攻撃という扱いになる。術法はいわゆる魔法で、火系や水系といった属性を持つらしい。それら特殊攻撃の数は、300にも及ぶ。今回は、そのいくつかをグラフィックとともに紹介しよう。

体力を回復する術法も、もちろんある

●フラッシュファイア

術者を中心に、光の柱に近い火柱が大きな円を描いていく。光と熱の力を行使する攻撃術法の1つである

●バーミリオンサンズ

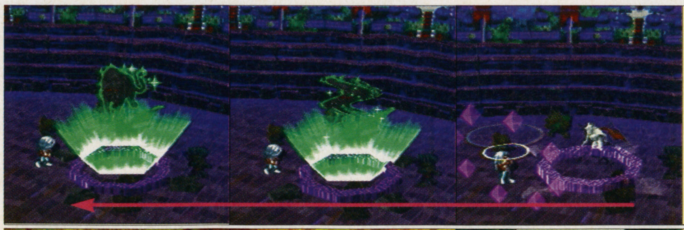
3つの朱色の巨大なルビーが飛来する。これらが画面中央で重なると同時に砕け散り、まばゆいばかりの閃光を発する

●ジャイアントスイング

必殺技の1つ。敵を掴んでグルグルと振り回し、遠くに放り投げる。このように、武器なしで使えるものもある

●パワースナッチ

敵のパワーを奪う術法。現段階では、奪うのが体力とは限定できない



●幻夢の一撃（黒猫）

おそらく、妖魔の持つ特殊攻撃の一種だろう。黒猫の力で、特殊効果を与える。同名でコカトリス版もある

●超風

フラッシュファイアと同じく、光と熱を行使する術法。中央に浮かび出る太陽のようなものが威力の高さを思わせる

●ヴォーテクス

『ロマサガ』では、術法の効果を打ち消す術法だったが、今回は空間上の渦がすべての敵を吸い込む迫力あるものになった。

●連続術法

パーティの4人が同時に術法を唱えるもの。ここでは、クリムゾンフレアからバーミリオンサンズのセットを2連続で使用している。攻撃術法だけではなく、回復術法を織り交ぜて使用することもできる。連続術法とはこれらの攻撃方法の総称だと思われる。任意に組み合せが可能なのか？

待望の『VII』の画面入手！ 新キャラ情報も大公開！！

Character

7人目のキャラは女のコ忍者！その名はユフィ

ファンタジー風のRPGには、忍者がよく出る。御多分に漏れず、これまでの『FF』にも多くの忍が登場した。そして『VII』でも女忍者が現れる。初公開キャラ、ユフィがそれだ。大型の手裏剣らしき武器を持ち、現代的ファッションで身を包む彼女はどんな役回りを演じるのだろう？

全身図

スリムな体を現代的なコスチュームで包んだ少女忍者なのである

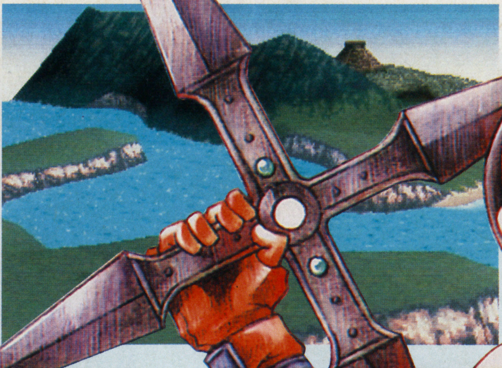
既に公開されたクラウドたちとどう絡むのかはまったく不明。未知数のくの一だ

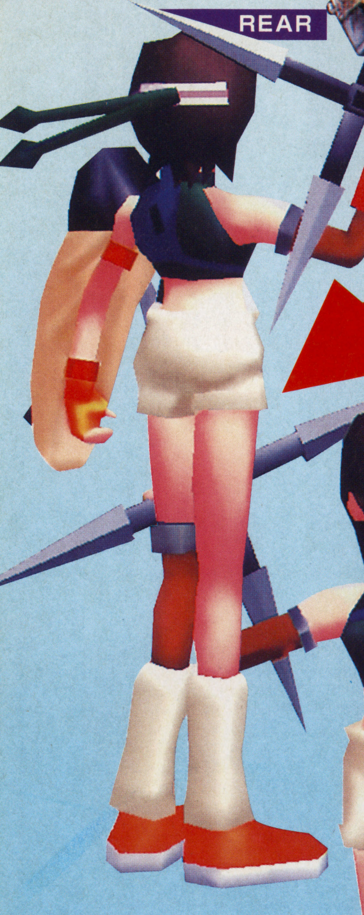
ここに注目!!

右手に持つ巨大な手裏剣らしき武器。投げても使えるし、剣のように振り回すこともできるようだ。形から想像すると、殺傷力はかなり高そう。また、左腕を覆うのは防具の一種らしい。

発売日も決定！　CD3枚組＝1500メガ以上の大容量でリリースされる『FFVII』の最新情報は7人目のキャラとフィールド画面!!　デジタル時代にふさわしい、最先端超大作の一端が遂に白日のもとにさらされる!!

最新情報 SQUARE 3





年齢16歳。由緒正しい忍者の末裔だが、服装を見ても分かる通りその自覚はない。あるモノを手に入れるため強引にクラウドたちについていくことに。ズル賢い上に、自分のことしか考えない超ワガママ娘である。

Profile
性格はワガママだが戦闘能力は高い…?!

資料によると、ユフィは超ワガママな性格。神羅との武装闘争に始まるシリアスな物語には場違いとも思える彼女。クラウドたちも手を焼く、パーティのトラブルメーカーになるようだ。ただし、戦闘力は高いらしいので、そちらには期待できるかも?

➡見た目はスレンダーで可愛いが、性格は独善的。「あるモノ」を手に入れようと画策する。それは一体…?

⬅スクウェア・野村氏のデザインによるユフィ。実際の性格と異なり、見た目は純情そうなので、エアリスやティファと並ぶ人気を得るかも…(笑)

RPG	ファイナルファンタジーⅦ
	スクウェア
PS	1月31日発売予定 6800円
	メモリーカード対応予定(ブロック数未定) CD3枚組

FINAL

⬇忍者と聞くと、『Ⅵ』のシャドウが思い出される。ユフィもシャドウのようにアイテムを武器として投げる能力を持つのだろうか?

©スクウェア/イメージイラスト:天野喜孝/キャライラスト:野村哲也

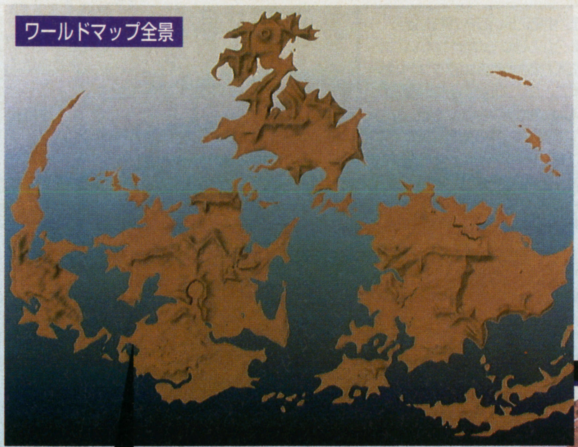
Field

アウトフィールドとワールドマップの全貌が明らかに!

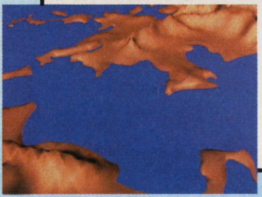
2月の初公開以来、町や村、ダンジョンなど以外のフィールド情報が謎につつまれていた『Ⅶ』。今回はそのアウトフィールド部分に加えて、ワールドマップも公表された。ここではその2要点に関して検証していく。

World Map
4つの大陸がある世界地図 チョコボの形をした場所も

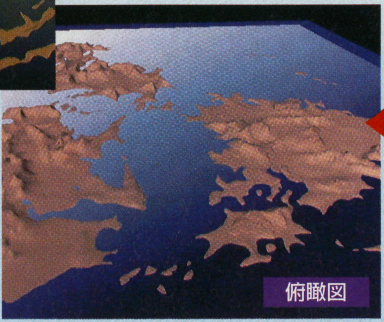
公開されたワールドマップから読み取れる情報は、『Ⅶ』の世界が4つの大陸から成り立つ星だということだ。既存の情報と併せて予想する限り、この広大な星の全電力を供給しているのが神羅カンパニーらしい。



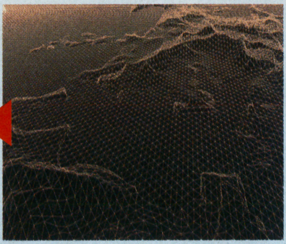
CHECK：マップを拡大して見れる?!



今回公開されたこれらのマップ写真は開発機材上で任意に作られている。それゆえ、実際のゲーム中でこのように拡大表示ができるかどうかは不明



計算終了後、テクスチャを貼った状態。3Dなのでこのように角度を変えて表示可



制作中のワイヤーフレーム画面。ここでマップ自体を立体物としてマッピング計算していく

Outfield
フィールドは全3Dポリゴン 2つの視点に切り換え可能

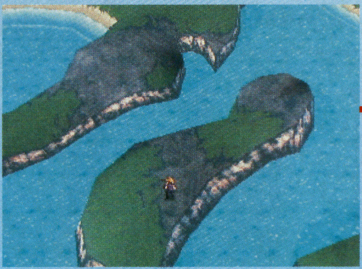
集落やダンジョンなどのインフィールド以外の場所、即ちアウトフィールドは3Dポリゴンで描かれ、立体的になった。

また、その表示視点もノーマルビューとバードビューの2種類を用意。特にバードビューは3D特性を活かした表示で、奥行きが得られるのが特徴的。さらに、この時は建物や森などにキャラが回り込むと、ちゃんとその陰に隠れる。

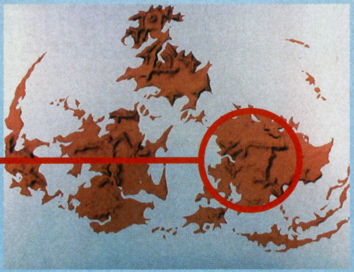
従来のRPG同様、町や建物に近づいていくと、画面が切り替わってその中へ入れる

鳥の飛んでいる高度からの視点。より立体的に

前作『Ⅵ』のような見下ろし表示がコレ



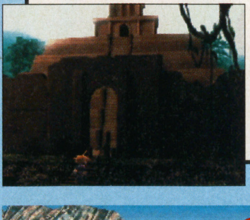
どうやら、クラウドが1人たたずむこの海岸がソレらしい

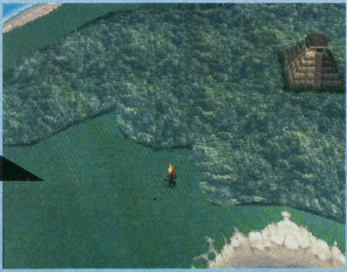


ワールドマップ上にあるこの半島部分。これにあたる土地を探すと…

CHECK：このピラミッドは?

気になるのが、このピラミッド。未だ名称などは明かされていない。どうやら周辺は堀のようなもので囲まれているようだ。

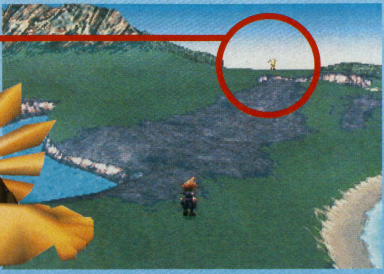




遠方の山陰に、ピラミッドが見える。あそこに行くにはどうすればいいのだろうか？

●フィールド上でチョコボに乗る?

今回公開されたフィールド画面を見ると、その中に1枚チョコボの写る画面がある（左写真参照）。ここから推定すると、どうやら今作でもアウトフィールド上でチョコボに乗れるらしい。詳細は不明だが、今後の続報に期待したい。



地平線の上に見えるのはチョコボ！ このチョコボを捕まえると、左のCGのように乗れる？

次号も『Ⅶ』の最新情報を一挙掲載予定!!

PlayStation
至高のエナジー「プラチナオーラ」をまとう乙女を探し出せ!!
吸血鬼一族である16歳の主人公は、
一人前になる為に人間界へ留学する。
そしてプラチナオーラを持つ少女を探しだし、
何とかその血液を持ち帰らなければならない。
人間の高校生となって、はたして意中の相手は見つかるのか？
●声の出演●
フェイド/結城比呂
川上聖良/小山裕香　後藤絵里香/萩森侚子
牧村杏奈/井上喜久子　リリカ/冬馬由美
カレン/山崎和歌奈　神宮寺玲緒/緒方恵美
リーヴ/速水奨　バルス/関俊彦
画面は開発中のものです。
12月発売予定
いまどきの
BLOODY BRIDE
バンパイア
プレイステーション専用ソフト シミュレーションロマンス（1人用）
予価6,800円（税抜）©ATLUS./アストロビジョン 1996
「いまどきのバンパイア」発売記念！3大特典キャンペーン！！
その1 予約特典として、キャラクターデザイン担当の「高河ゆん」描き下ろしオリジナルポスターをプレゼント！
その2 出演している声優さんたちからキミへのメッセージ＆ミニドラマを収録したシングルCD！
その3 聖良ちゃんや杏奈ちゃんとの甘い想い出を忘れないために、「スイートメモリー」カードシールつき！
パズル雑誌とゲームソフトが合体！
パズル雑誌で人気のナンバー・クロスワードを題材に本格ゲーム化！難易度別に約240の問題を用意し、音やアニメがパズルを楽しく演出します。
廣済堂出版の雑誌「クロスワードハウス」とのタイアップによる問題を解いて、景品応募に参加しよう!!
懸賞問題を解いて豪華商品を当てよう！
デジクロ
クロスワードハウス監修　デジタル・ナンバー・クロスワード
11月1日発売
プレイステーション専用ソフト　パズルゲーム（1人用）
価格4,900円（税抜）©ATLUS/AI 1996
画面は開発中のものです。
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
■スタッフ募集中！［職種］1.ゲームデザイナー（企画）2.プログラマー 3.キャラクターデザイナー 4.広報、宣伝スタッフ 5.店舗スタッフ ※経験2年以上の方、詳しくはお気軽にお電話ください。総務部TEL 03(3235)7801
アトラスFAXステーションサービス
ファンキーネット 03-3258-0753
［ご利用方法］1.ファクシミリから、「FAXステーション」03-3258-0753へ電話をかけます。 2.音声ガイダンスにしたがってボックスナンバー（7777#）を入力します。
3.この後、『更にボックス情報を取り出す場合は～』とメッセージが流れますが、アトラスの情報だけでよろしい方は、#を押して下さい。
4.ガイダンスが終了し、ピーッという発信音の後、FAXのスタートボタンを押してお待ちください。情報が打ち出されます。
アトラステレフォンサービス03-5261-2356　毎週月・水曜日 15:00～18:00　祝日除く
インターネットアドレス　//www,CSK-inet.or.jp/AMUSE/ATLUS
〒162 東京都新宿区神楽坂4-8
ATLUS
株式会社アトラス

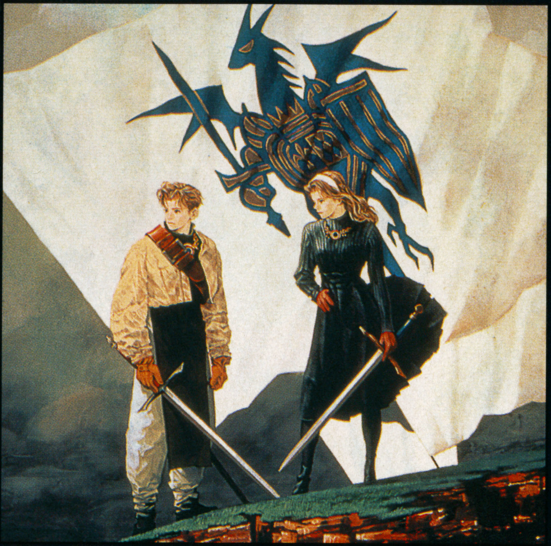
SEGASATURN

シミュレーションRPG

パワーメモリー対応

1996年 12月発売

価格 5,800円(税別)



シミュレーションRPGの超大作、セガサターンでついに登場!!

鋼の教えと闇を司る魔が支配するゼテギネアと呼ばれる時代……
今、その伝説がここに甦る。

Tactics Ogre

タクティクス オウガ

Let Us Cling Together

Super Casts & Hyper Events!

佐々木望、冬馬由美、関俊彦など17名の豪華声優を起用。
臨場感あふれるイベントシーンを実現。

3 Dimentions!

マップに「高さ」の概念を付加。リアリティあふれる3Dマップで、
より戦術性の高いゲームを演出。

Features!

壮大なBGM、マルチなシナリオ＆エンディングなど、
迫力を徹底追求した機能をフューチャー。

「オウガ」フリーク必携の限定グッズが
当たる!!
「オウガ」シリーズW購入キャンペーン

●応募方法：セガサターン版「伝説のオウガバトル」「タクティクス オウガ」両タイトルについている応募券を2枚集めると、抽選で合計2,000名様にA賞「特製メタルフィギュア」、B賞「オウガ限定版パワーメモリー」の豪華オリジナルグッズが当たります。
●応募期間：セガサターン版「タクティクス オウガ」発売日〜1997年1月31日(金)
●キャンペーンに関するお問い合わせ：(株)リバーヒルソフト マーケティング部まで　TEL092-771-3217

●最新ソフトやイベントについての情報は「トークインフォメーション」まで
TEL 092-771-9333 (テープにて24時間ご案内しています)
●インターネットのホームページも、お気軽にご利用下さい。
URL http://www. riverhillsoft. co. jp/

●商品の内容に関するお問い合わせは「ユーザー・サポート係」まで
TEL 092-771-0328 (祝祭日を除く月〜金 13:30〜17:30)
FAX 092-715-6683 (24時間受付)

福岡市中央区大手門1-1-12 大手門パインビル6F 〒810
TEL 092-771-3217 FAX 092-751-5265
株式会社リバーヒルソフト

Riverhillsoft

シミュレーションRPG

パワーメモリー対応

11月1日(金)発売

価格 5,800円(税別)

風が、運命が、大地が、
伝説の反旗をひるがえす。

伝説のオウガバトル

Ogre Battle

Ogre Battle Saga
Episode Five
'The March of the Black Queen'

※画面は開発中のものです。

セガサターン版だけ!!

●一定条件を満たせば遊べる、オリジナルの隠しシナリオ
●18人の個性派声優を起用、音声によるオープニング＆会話シーン
●ストレスを全く感じさせない、ハイスピードなCDアクセス

先着10,000名様に、
「超復刻版タロットカード」
プレゼント!

「伝説のオウガバトル」
予約キャンペーン
締切迫る!!

※1996年10月31日(木)消印有効。
残りわずか、お急ぎください!!

©QUEST ©1996 Riverhillsoft Inc.

音楽CD イメージ・アルバム
「Ogre～GRAND REPEAT～」
●1996年10月25日(金)発売
●定価3,000円(税込)
発売元：(株)データム・ポリスター
販売元：ポリグラム(株)

攻略本
◆ファミ通編集部責任編集
「伝説のオウガバトル オフィシャルマニュアル」 発売元：(株)アスペクト
◆電撃攻略王
「伝説のオウガバトル コンプリートマニュアル」 発行元：メディアワークス 発売元：主婦の友社

"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社
ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
Victor
拳で語れ！
なめらかな動作。極限まで書きこまれたグラフィック。抜群の操作性。
ボクシングゲームの最高峰が、ついにプレイステーションに登場。
■自分だけのボクサーを育て、チャンピオンを狙え！■モーションキャプチャリングを採用して、本物のボクサーのリアルな動きをそのまま再現。
■極限まで書き込まれたテクスチャーによる迫力のグラフィック。■出したい動作が、気持ちよく出せる、抜群の操作性。
■プレイヤーの動きを学習して再現するトレースモードで自分自身との対戦も可能。■メモリーカードを使用したプレイヤー同士の対戦も可能。
KENSEI
THE KING OF BOXING
拳聖
© 1996 Victor Interactive Software Inc. © 1991 Electronic Arts.
11月15日発売予定 ¥5,800（税抜）
PlayStation EXPO'96~97
拳聖はPlayStation EXPO '96〜'97に出展いたします。
その他、期待の新作ラインナップも展示します。
期間：'96年11月1日（金）〜4日（月）
会場：幕張メッセ（日本コンベンションセンター）
●ビクターの最新ゲームソフト Victorゲーム情報局（テレフォンサービス） TEL.03-3236-5200
株式会社 ビクター インタラクティブ ソフトウエア
ビクターソフト本部 〒150 東京都渋谷区渋谷 2-16-1 日石渋谷ビル10F TEL.03-3406-9133

POINT ATTACK ポイントアタック

中盤までのハマリシナリオを克服！ 初心者救済のワンポイント攻略

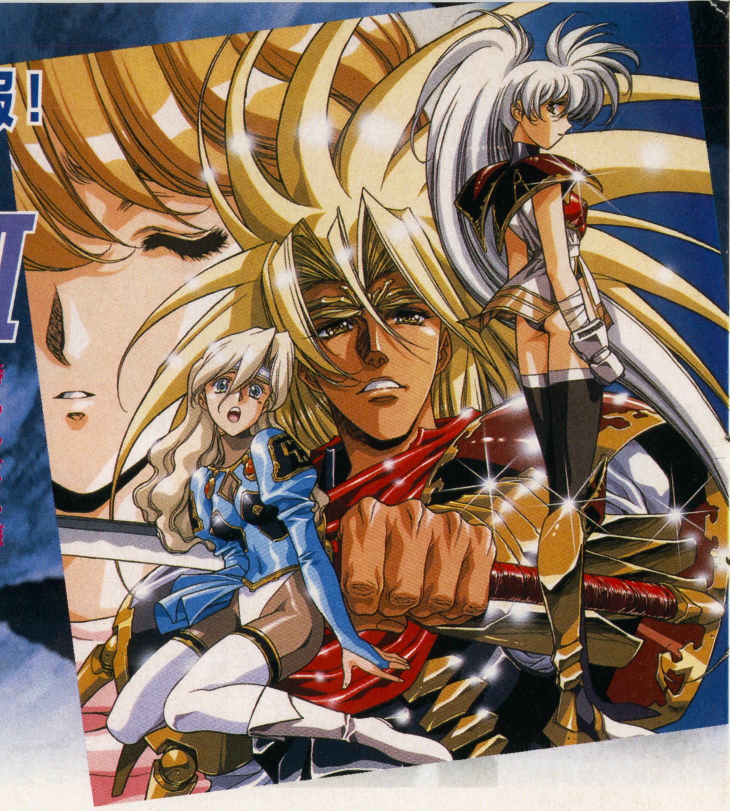
ラングリッサーⅢ

シミュレーション	ラングリッサーⅢ
メサイヤ	
SS	10月18日発売 6200円
	バックアップメモリー対応(350・プレイデータ)

本誌と同日発売された、待望のシリーズ続編!! さらなるパワーアップを果たしたゲームシステムにとまどうプレイヤーも多いはず。そんなキミに役立つ、中盤までのポイント攻略!!

LANGRISSER III

Ancient times, people had to battle in order to survive. Their battle for an affluent Kingdom became a legend. The legend is known as…



賢く堅実に戦闘をこなす能力と無駄を省いての質素倹約が重要

『ラングリッサーⅢ』の大まかな攻略ポイントは、「①戦闘を効率よくこなす、②魔法系のユニットを使いこなす、③無駄な出費を避けて、所持金は潤沢に、④隠しアイテムを確実に入手する」の４つが挙げられる。このうちの④は次号以降で紹介するとして、今回は①〜③に焦点を絞り、そして中盤までに登場する「ハマりやすいシナリオ」をポイントで攻略していく。これまでに『ラングリッサー』シリーズをプレイしたことがあるプレイヤーにも、シナリオのポイント攻略は役立つはずなので参考にして欲しい。このタイトルから初めて『ラングリッサー』に挑戦するプレイヤーなら、最初からキッチリ読んで、効率よくシナリオを進めていってくれ。

むやみに買うな

⇧装備は必要最低限で。無駄に買うな

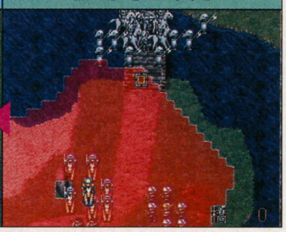
不要品はバンバン売れ

⇧資金を増やしたいなら、不要なアイテムは迷わず売る。コレ重要

まずは魔法で先手弱らせてから叩け

戦闘の基本ルーチンは、魔法で攻撃→格闘系ユニットで攻撃→相手の反撃→敵ユニット撃破、という流れが理想的。つまりは、相手の移動力を調べて、移動先の限界地点に魔法を「置いて」おき、さらに格闘系のユニットをその近辺に移動させておけばいいわけだ。

移動力を確認

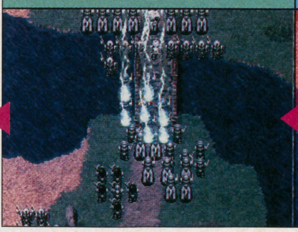


⇧敵ユニットにカーソルを合わせ、Aボタンで移動力を調べる

魔法を置いておく

⇧相手が移動してくると思われる場所に、攻撃魔法を置くのだ

予想通り。成功!!



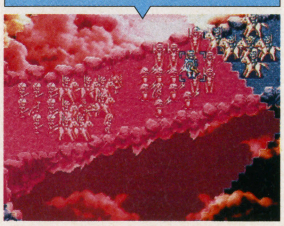
⇧予定通りの位置で攻撃魔法が炸裂。弱ったところを叩け!!

あとは打撃でシメる

魔法系ユニットを正しく使いこなせ

何かと役立つ魔法系ユニットだが、通常移動だと機動力に欠けるのが問題。かといって高速移動だと、攻撃を受けた場合に不安だし……というのは誰でも感じるジレンマだが、ここはすっぱり、相手に攻撃されるという要素を考えから捨ててしまおう。もともと後方支援用のユニットなので、相手からの攻撃を受けることはほとんどない。ゆえに傭兵も不要だし、移動も高速移動でＯＫ。こうすれば戦術的にも幅が出るし、資金にも余裕ができて一石二鳥なのだ。

攻撃されないので

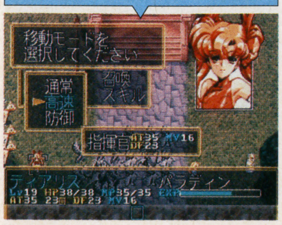


⇧相手の攻撃が届かない場所から魔法を使うのは絶対の基本だ

傭兵なんか、いらん

⇧相手からの攻撃を受けないので、傭兵を雇う必要はないぞ

だから移動も常に高速



⇧攻撃されないので、高速移動のデメリットもなくなるのだ

©NCS

「知らなきゃハマる」的シナリオを中盤までからダイジェスト版で攻略

『ラングリッサーⅢ』の、いやシミュレーションRPG王道として存在するのが、数ターンが経過してみないとわからない数々の仕掛けとイベント。シナリオ開始時のメッセージに乗せられ勇ましく突撃したものの、いきなり現れた伏兵に袋叩きの目に逢わされるなんてことは一度や二度ではないのだ。そんな「知らなきゃ絶対やられる」系のシナリオを、中盤までからピックアップしてポイント攻略!! 以下の4つのシナリオには細心の注意を払え。

唐突な失敗はよくある

⬆思わぬハプニングで敗北…。これは当然なので、気にしないように

作戦準備で必ずセーブ

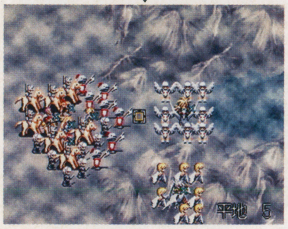
➡新しいシナリオになり、出撃の準備が整ったら、まずセーブを心掛けよう

SCENARIO 9 『シャーマン・アタック』

ターン7以降から途中まで、敵武将のエマーリンクと協力して戦うという異色のシナリオ。問題はターン4から発生する、魔法を封じ込める霧の存在で、攻撃魔法はともかく回復魔法が使えなくなってしまうのが痛いので、回復魔法を使わないでもいいように戦闘を控えて、戦闘するにしても被害の少ない方法で、エマーリンクが出現するターン7までもちこたえたい。基本的には左の写真の位置で待機していればOKで、相手と適度に戦いたいなら、足の速いユニットを中央の森に踏み込ませて、敵の攻撃を誘えばいい。逆に言えば、森に踏み込みさえしなければ、シカ族は攻撃してこない。

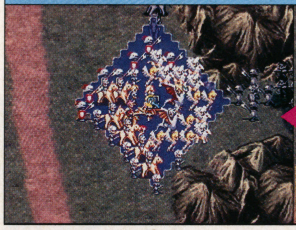
エマーリンクとの戦いでは、序盤で待機していた場所から動かず、魔法系のユニットを自軍のユニットで囲んだ状態で闘う、攻防一体の布陣で対処するのがベスト。

この辺りで待機



⬆森をはさむ山間から少し離れた場所で待機するのがベストだ

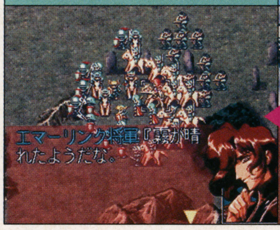
魔法ユニットで囲んで応戦する



⬆すると回復も手際よくこなせる。攻防一体の、理想的な陣形だ

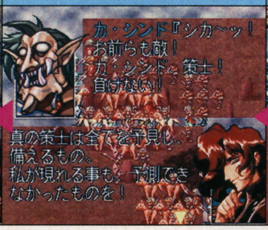
⬆魔法系のユニットを中心に、その他のユニットで周りを取り囲む

霧が晴れるのだ



⬆ボスがいなくなると、魔法を封じ込めていた霧が晴れるのだ

ボスを総攻撃



⬆ボスとのやり取りのあと、エマーリンクの軍勢がボスを攻撃

エマーリンク出現

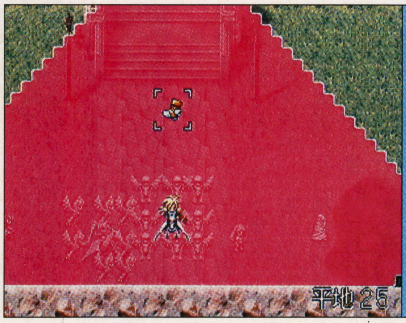
⬆ターン7になると、マップの右上にエマーリンクが出現する

SCENARIO 13 『ホーリー・ビースト』

どこかの部屋に隠れている「聖獣ジュグラー」を相手に先に見つけられてしまうと展開が厳しくなるので、ユニット配置時に足のある飛兵を先頭に配置しておいて、早い段階で中央の部屋の前にバリケードを作ってしまおう。ただし、そのままでいるといくら防御モード&毎ターン治療にしても、敵の攻撃の激しさにどんどん疲弊してしまうので、早めに僧侶系のユニットを進軍させて、フォースヒールなどで回復を行い、そのスキに増援部隊を送り込もう。

館の外を迂回してくる敵の増援部隊は、防御力の高いユニットを館の入口に配置しておいて食い止め、あわよくば攻撃魔法も併せて、とっとと撃退してしまおう。食い止めるだけなら防御&治療で。

足の速いユニットを前に



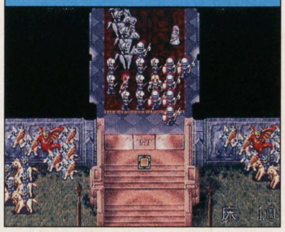
➡スタートダッシュが重要なので、移動力のある飛兵を先頭に立てておこう

CHECK!! スキを見て宝箱を取れ!!

館のいくつかの部屋には宝箱があり、アイテムが隠されているので、戦局が有利になったら忘れずに取っておこう。

⬆敵の数が減ってきたら、手の空いたユニットで宝箱を取りに行け

増援はここで食い止め



⬆外からの増援部隊はここで食い止める。槍兵を置くといいぞ

回復は魔法部隊で

⬆防御モード&治療だけではもたないので、回復魔法で援護

部屋を封鎖せよ

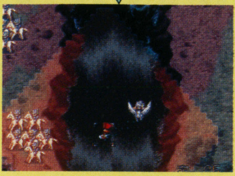
⬆陣形を使って部屋の前にバリケードを作り、敵を食い止める

POINT ATTACK
ポイントアタック

シナリオ6の正しい遊び方

テキパキと終わらせようと思ったら、本当に簡単に終わってしまうシナリオ6だが、バーラル軍とリグリア軍の戦いをじっくり見届けていると、そのうちにダークナイトとファーナが応援に駆けつけ、凄まじいまでの戦いとなる。最初に、飛兵などで対岸からどちらかの兵を挑発したら、あとはそのまま戦局を見守る。シナリオ6は、これが正しい。

対岸から挑発



⇧攻撃しなくても、適度に近寄るだけで構わないのだ

ダークナイトvsファーナ

⇧ダークナイトの圧倒的な戦いぶりを知るチャンス。見届けるべし

SCENARIO 15 「破邪の剣」

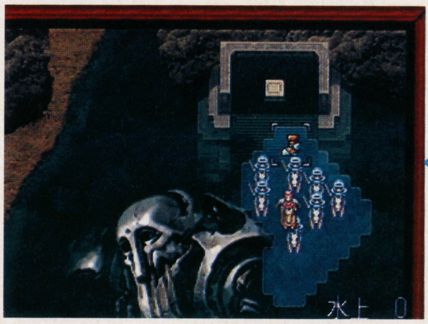
入り組んだマップと、移動力を奪う森林、そして手際よくアイテムを取っては逃げていく盗賊にイライラさせられるが、コツさえわかればクリアは簡単。頭に入れておくことは、盗賊にアイテムを取られても、その盗賊さえ倒せばアイテムを奪い取れるということ。どこのアイテムをどの盗賊が取りにいくのかさえわかれば、全部のアイテムを入手するのは難しいことではない。ただし、左上の盗賊をつかまえるのだけは厳しいので、ユニット配置時に飛兵を左端に配置しておいて、ターン1から全力で左上を目指すという努力は必要。

魔法ユニットで囲んで応戦する

⇧ターン1から、高速モードでまず左。そのまま一気に左上へ

⇧左上の盗賊をつかまえるには、飛兵の機動力が不可欠なのだ

取り忘れないように



⇧右上のアイテムは忘れがち。盗賊を早めに倒して、忘れず取りにいくこと

取らせておいて／帰り道を待ち伏せ／倒して奪い取るのだ!

⇧まず盗賊が宝箱にたどり着き、アイテムを取るのを待って…

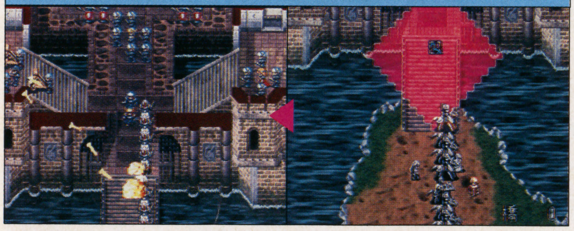
⇧画面端へと逃げようとする盗賊の退路を塞いで待ち構える

⇧盗賊を倒してアイテム入手。つまりは体のいい追い剥ぎ状態

SCENARIO 16 「陽動作戦」

弓兵とメイジの遠隔攻撃にひたすら悩まされるシナリオ。ここまでのシナリオでは相手をおびき寄せて叩くという戦法が通用したが、ここはダメージを覚悟して血路を切り開いていくしかないのだ。まず中央突破用に、ユニット配置で騎馬を先頭にしておいて、その脇を回復用の僧侶で固めておく。ターン1から僧侶を前進させて、砦の入口周辺に回復魔法が届く位置になったら、回復魔法をかけつつ騎馬を突入させて、戦闘開始だ。正面の敵を騎馬で叩いたら、階段上のメイジと弓兵も、陣形を駆使して騎馬で叩き、続いて機動力重視なら飛兵、防御力重視なら槍兵で、反対側の階段を制圧。

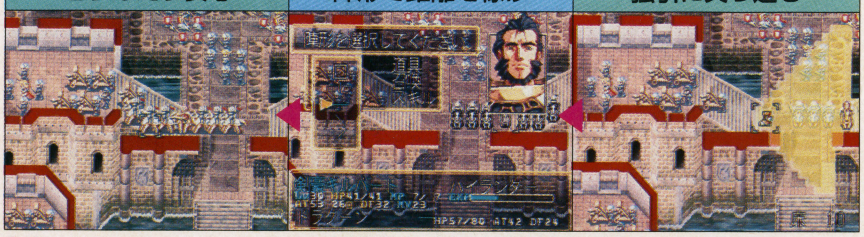
弓のダメージには回復魔法で対抗



⇧あらかじめ騎馬の移動先に回復魔法を置いておくように

⇧弓や魔法で攻撃されて回復して…この繰り返しで戦うのだ

強引に突っ込む／陣形で距離を稼げ／とりあえず安心



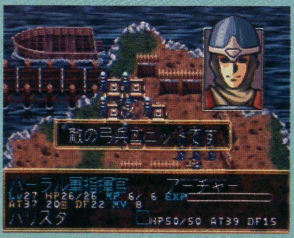
⇧正面を突破したら、そのまま一気に高速モードで階段を登れ

⇧弓兵まで届かない距離は、陣形を使ってフォローするのだ

⇧届いてしまえばもうこっちのもの。一気に弓兵を撃破しよう

CHECK!! 左回りのルートは選ばないほうが無難

砦の西門からの突入も可能だが、ここは弓兵とメイジが固めているので、攻め落とすのは面倒。避けた方が無難だ。



⇧左下の弓兵部隊を倒す程度ならいいが、左からの突入は危険だ

「俺のディハルトはこんなヤツ」
「私のディハルトはこんなヒト」

このデータをもとに理想のディハルトを作れば、感情移入度も、ゲーマー根性も大満足!! なのだ。

ボクの、ワタシの理想のディハルト完全チャート!!

好感度もアップ!!

↓設問スタート

❶ 無敵の部隊を作るために、
あなたがもっとも重要だと思うものは何ですか？

●統率力　属性＝歩兵
・勇気　レベル10の追加属性＝騎馬
嵐の前の静寂　レベル30の追加属性＝飛兵
海の香りのする潮風　レベル30の追加属性＝水兵
木の葉の舞う秋の風　レベル30の追加属性＝槍兵
・カリスマ　レベル10の追加属性＝飛兵
カリスマ+3
海の香りのする潮風　レベル30の追加属性＝水兵
木の葉の舞う秋の風　レベル30の追加属性＝槍兵
草原を渡る夏の風　レベル30の追加属性＝騎馬
・不屈の精神　レベル10の追加属性＝槍兵
嵐の前の静寂　レベル30の追加属性＝飛兵
草原を渡る夏の風　レベル30の追加属性＝騎馬
海の香りのする潮風　レベル30の追加属性＝水兵

●機動力　属性＝飛兵
・優しさ　レベル10の追加属性＝歩兵
カリスマ+2　アライメント+5
海の香りのする潮風　レベル30の追加属性＝水兵
木の葉の舞う秋の風　レベル30の追加属性＝槍兵
草原を渡る夏の風　レベル30の追加属性＝騎馬
・勇気　レベル10の追加属性＝騎馬
さわやかなそよ風　レベル30の追加属性＝歩兵
木の葉の舞う秋の風　レベル30の追加属性＝槍兵
海の香りのする潮風　レベル30の追加属性＝水兵
・不屈の精神　レベル10の追加属性＝槍兵
草原を渡る夏の風　レベル30の追加属性＝騎馬
さわやかなそよ風　レベル30の追加属性＝歩兵
海の香りのする潮風　レベル30の追加属性＝水兵

●破壊力　属性＝騎馬
・優しさ　レベル10の追加属性＝歩兵
カリスマ+2　アライメント+5
嵐の前の静寂　レベル30の追加属性＝飛兵
海の香りのする潮風　レベル30の追加属性＝水兵
木の葉の舞う秋の風　レベル30の追加属性＝槍兵
・カリスマ　レベル10の追加属性＝飛兵
カリスマ+3
さわやかなそよ風　レベル30の追加属性＝歩兵
木の葉の舞う秋の風　レベル30の追加属性＝槍兵
海の香りのする潮風　レベル30の追加属性＝水兵
・不屈の精神　レベル10の追加属性＝槍兵
嵐の前の静寂　レベル30の追加属性＝飛兵
さわやかなそよ風　レベル30の追加属性＝歩兵
海の香りのする潮風　レベル30の追加属性＝水兵

❷ 神はどこにいると思いますか？

●天上界　レベル50の追加属性＝神官
アライメント+10
友好：ソフィア+1
➡❸へ
●神は存在しない　レベル50の追加属性＝魔歩
アライメント+10
友好：ソフィア-1
➡❹へ
●形あるものすべての中　レベル50の追加属性＝弓兵
➡❺へ

❸ 世界が破滅の危機に陥ったとき、我々を救うものは？

●偉大なる神々　知力+5
傭兵回復+1　アライメント+10
魔法：フォースヒール1
➡❻へ
●豊かな知識　知力+8
魔法：サンダー
➡❼へ
●己の力　強さ+1　守り+1　体力+2
➡❿へ

❹ どのような能力に優れた部隊を理想としますか？

●軍隊の能力より己の力が重要　強さ+2　守り+1　体力+2
➡❿へ
●鉄壁の守り　守り+1　D+2
➡❽へ
●敵を粉砕する破壊力　強さ+1　A+2
➡❾へ

❺ あなたの指揮する部隊に求めるものは？

●充分な兵力　傭兵最大+1
傭兵回復+1
➡❼へ
●高い士気　A+2　傭兵回復+1
➡❿へ
●完全なる統制　A+1　D+2　傭兵回復-1
➡❽へ

❻ あなたが生涯をかけて求めるものは何ですか？

●権力　アイテム：ロングソード
➡⓫へ
●富　所持金+800P
➡⓬へ
●知識　知力+4
➡⓭へ

❼ あなたはこの世界で、
何のために生きていくつもりですか？

●恋人を守るため　知力+1　カリスマ+2
友好：ティアリス+1　リファニー+1　ルナ+1
ソフィア+1　フレア+1
魔法：プロテクション1
➡⓫へ
●己を高めるため　強さ+2　守り+1
➡⓬へ
●夢をかなえるため　知力+2
魔法：アタック1
➡⓭へ

❽ 今、味方の偵察部隊が包囲されていますが、あなたの部隊もまた危険な状態にあります。
あなたはどのように指示しますか？

●退却を命じる　MV+1　カリスマ-2
アイテム：スピードブーツ
➡⓭へ
●援軍を呼び、防戦する　知力+2
魔法：プロテクション1
➡⓮へ
●偵察部隊を助けに行く　知力+2　カリスマ+2
魔法：ヒール1
➡⓯へ

❾ 強大な力を手にしたとき、あなたはその力を何のために使いますか？

●人々を守るため　カリスマ+2
アイテム：アミュレット
➡⓭へ
●すべてを支配するため　強さ+1　守り+2
➡⓮へ
●正義を貫くため　アライメント+2　傭兵回復+2
アイテム：クロス
➡⓯へ

❿ 物資の補給中、敵に奇襲を受けてしまいました。
あなたなら、どうしますか？

●後退　MV+1　傭兵回復+1
➡⓬へ
●反撃　A+1
➡⓭へ
●防御　D+1
➡⓮へ

⓫ あなたにとって愛とは何ですか？

➡⓰へ
●与え合うもの　知力+2
友好：ティアリス+1　ルナ+1
ソフィア+1　フレア+1
ルファニー+1
魔法：フォースヒール+1
●受けるもの　体力+3
●無限の力の源　強さ+2　守り+1

⓬ あなたがこの世界に望むものは何ですか？

➡⓰へ
●愛と勇気と希望　強さ+1
友好：ティアリス+1　ルナ+1
ソフィア+1　フレア+1
ルファニー+1
●意のままに生きる自由　知力+2　傭兵最大+1
●秩序ある統一　A+1　D+1

⓭ 統治者に必要と思われる能力は何ですか？

➡⓰へ
●カリスマ　知力+2　カリスマ+2
傭兵最大+1
●決断力　知力+2
魔法：クイック
耐性：精+1
●実行力　体力+2　傭兵最大+1

⓮ 戦いの前夜、恋人に別れを告げます。あなたはどうしますか？

➡⓰へ
●心配しなくていいように励ます　知力+3　カリスマ+2
●優しく抱きしめる　強さ+1　体力+3　カリスマ+2
●黙って微笑み、立ち去る　カリスマ+1
耐性：炎+1　冷+1　地+1　風+1
雷+1　聖+1　精+1

⓯ 男とは！

➡⓰へ
●すべてを包み込む愛　知力+2
魔法：ヒール1
●熱き魂　強さ+1　傭兵最大+1
●鋼のごとき肉体　守り+1　体力+1　D+1

⓰ 戦いが始まったとき、あなたが自分に対して求める能力は何ですか？

➡⓱へ
●豊富な戦術知識　知力+4
●冷静な判断力　守り+2　D+1
●強大な力　強さ+2　体力+2

⓱ あなたが理想とする部隊は、どのようなものですか？

➡⓲へ
●少数精鋭　A+3　D+2　傭兵最大-1
傭兵回復+1
●個人の力は弱いが大部隊　知力+2　傭兵最大+1
魔法：アタック1
●自分一人で充分　強さ+2　守り+2　体力+2
知力+2
耐性：炎+1　冷+1　地+1　風+1
雷+1　聖+1　精+1

⓲ 最後にあなたは、何のために戦うのですか？

●名誉を得るため　強さ+2　知力+2　カリスマ+2
●祖国を守るため　知力+2　アライメント+2
耐性：炎+2　冷+2　地+2　風+2
雷+2　聖+2　精+2
●愛する人を守るため　守り+1　知力+1
魔法：プロテクション1
知力+1　カリスマ+2
友好：ティアリス+1　リファニー+1　ルナ+1
ソフィア+1　フレア+1

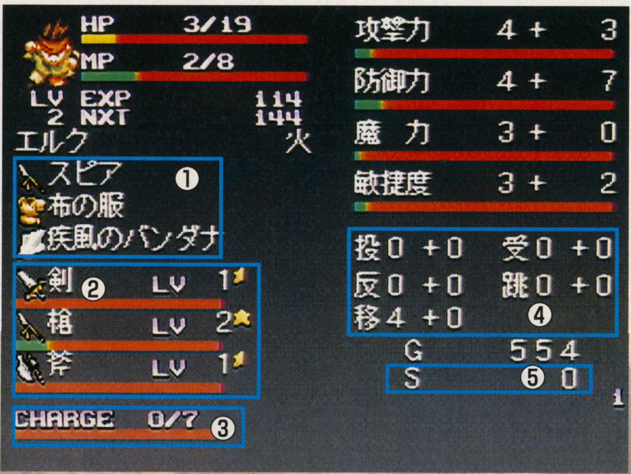
連続攻略第1回 これさえ読めば基本は万全!!

RPG アークザラッドII
SCE
PS 11月1日発売予定
5800円
メモリーカード対応(2~6ブロック)

連続攻略の第1回目は基本的なシステムとそれを有効に活用していくためのポイントを伝授していく。発売前にこれを読んで、今のうちに予習しておくのだ!

新たに追加されたステータス項目を完璧に把握せよ

ここでは、前作にはなかったステータス表示について解析していく。今作では武器や熟練など、随所においてレベルが存在するので、混同しないように注意。



新パラメータ項目と詳細

①キャラが装備しているアイテム

この項目はそのキャラが今現在装備しているアイテムを表示している。一番上が武器で、その他の2つは防具やアイテム。そのアイテムがどのような属性のアイテムなのかは、アイテム名の左に表示されているグラフィックで確認することが可能。

②武器熟練度レベル

そのキャラが使用できる武器とその熟練レベルを指している。色のついた帯は次のレベルになるのに必要な経験値を表す。レベルは数字と☆の形で表示されている。ここに表示された武器以外は装備できないので注意すること。

③チャージメーター

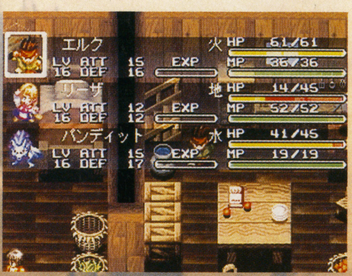
特殊能力の「チャージ」をどれだけ溜めているかを表示する。「チャージ」は次の戦闘まで持ち越すことができるので、強い相手と戦う前に溜めておくと有効だ。なお、「チャージ」は最大で8回まで溜められる。

④行動レベル

投げ、受け、反撃、ジャンプ、移動という5つの行動に対する能力を表示している。特に1ターンで移動できる距離が影響してくる移動レベルは重要な項目だ。

⑤スキルポイント

スキルポイントがどれだけ溜まったかを示す。これはモンスターがクラスチェンジするために必要となってくるポイントで、全キャラ共通の値が表示されている。

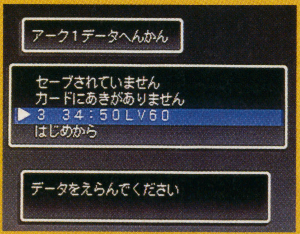


⬆パラメータ画面では、このように1度に全員の状態を知ることもできるのだ

●『I』クリアデータの継承システムについて

前作のデータを継承する「コンバート」にはいくつか注意点がある。まず、前作をクリアしたデータのみ受け付けるということ。クリア途中のデータは継承できないので必ずクリアしておくこと。また、薬草などのアイテム類は継承されないので、パラメータ上昇アイテムなどは前作のうちに使ってしまうのが得策。

⬆前作をクリアするために必要だったものは強制的に継承される



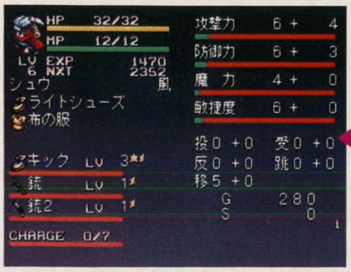
⬆選択すると、前作をクリアしたときのキャラレベルが表示される

⬆タイトル画面で「コンバート」という項目を選択して、継承する

©Sony Computer Entertainment

細分化された成長システムを徹底理解せよ

前作と比べて大きく変化した成長項目。キャラの成長から武器の熟練度、アイテムのレベルアップまで、細かくなった成長システムを迷うことなく理解するのが重要となってくる。ここではそういったキャラやアイテムの成長についての要素を3つに分けてレクチャーしていく。特に注目してほしいのがキャラ自身のレベルアップ。ただ単にレベルアップするのではなく、武器の熟練度や反撃、移動範囲などといった行動パラメータの上昇などすべてにおいてレベルが存在しているのだ。これは結構混乱しがちなので注意しよう。



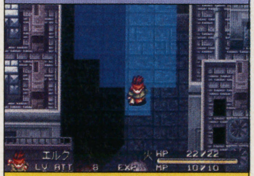
↑1人1人のデータを細かく表示。使用できる武器などはここで知ることができる

↑各キャラのHPやMPなどのデータを一覧で確認。戦闘前には必ず確認すること

①キャラのレベルアップ

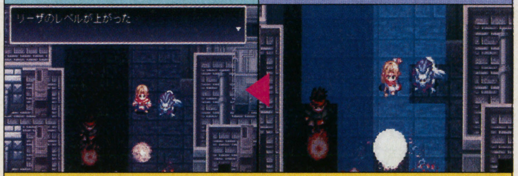
キャラの経験値は戦闘中、何かしらの行動をとることによって得られる。また、キャラ自体のレベルの他にも武器を使用する際に影響してくる、武器熟練レベルというものもある。どちらかといえば、キャラ自体のレベルを念頭に入れておいたほうが混同しない。

ココに影響が!



キャラレベルが上がると、攻撃力が上がる他にも戦闘中の移動範囲が広がったり、反撃する確率なども増加していく。

レベルが上がる! **どんな行動を行っても**

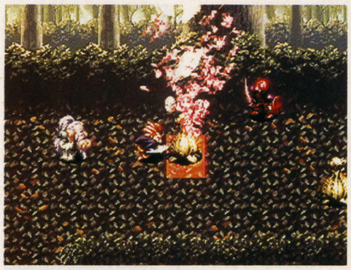


各キャラは攻撃を行ったときはもちろん、特殊能力やアイテムを使用しても経験値が入る。ターンがまわってきても、何もすることがないというキャラはそのまま待機させず、何らかの行動を行ったほうがレベルアップへの近道となるのだ。

↑キャラ自体のレベルの他にも、使用する武器の熟練レベルも存在するのだ

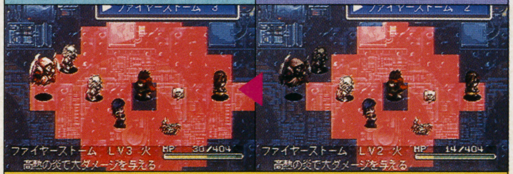
特殊能力のレベルアップ

特殊能力のレベルは使えば使うほど上がっていく。物理攻撃が苦手で、逆に魔力が高いというキャラは特殊能力を存分に使用して、レベルを上げていくのが得策といえよう。また、特殊能力レベルが上がるとその能力の威力が増したり新しい能力を覚えたりする。



↑敵単体への特殊能力も範囲が広がり、さらに攻撃力も飛躍的に上がる

範囲が広がる **レベルが上がると…**



特殊能力自体がレベルアップすると使用範囲が広がり、広範囲にわたって使用することができる。物理攻撃が苦手なキャラは特殊能力レベルを上げれば、敵と離れたところから能力を使って攻撃できるので展開がラクになるぞ。

新たな能力を覚える

特殊能力のレベルが上がると新たな能力を覚えたり、すでに覚えている能力の威力などがアップしたりする。

③アイテムのレベルアップ

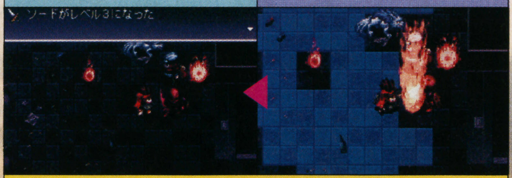
アイテムのレベルアップは種類によって異なってくる。武器は攻撃するたびに経験値が入り、防具は敵から攻撃を受けると経験値が入る。薬草などのアイテムは装備しているだけでレベルアップするので、キャラの装備欄は空白のないようつねに何か装備させろ。

↑レベルアップを重ねていくと、アイテム自体の名称が変化していくものもある

防具もレベルアップする

防具は相手から攻撃を受けるとレベルアップしやすい。敵から逃げてばかりいるとなかなかレベルアップしないぞ。

武器自体のレベルがアップ **同じ武器を使い続ける**



同じ武器をずっと使い続けると武器そのものがレベルアップしていく。このように武器や防具、薬草などのアイテムにはレベルアップの概念が存在しており、装備したもののみに対して経験値が入っていくというシステムとなっているのだ。

●アイテムはレベルアップに上限が

各アイテムにはそれぞれレベルに上限があり、それ以上はパワーアップしない。武器や防具などはレベルアップ見込みがなくなった時点でアイテムとしての経験値が入らなくなってしまうので、早めに買い替えて、強力な武器や防具を鍛えるのが得策だ。

↑この場合は、スピアの最大レベルが10であることがわかる

●ヂークベックはいつでもレベル1!?

機械であるヂークベックにはレベルアップの概念が存在しない。そのかわり、世界各国に散らばるパワーユニットを装着することによって、強力な攻撃方法を身につけていくことができるのだ。世界のどこかに点在するパワーユニットを探し出せ。

↑ヂークベックはパワーユニットを装着してパワーアップする

戦闘のノウハウとモンスター獲得の注目ポイント

ここでは基本的な戦闘方法と、それを勝ち抜くためのポイントを伝授。また、リーザだけの特殊能力であるラヴィッシュについても細かくレクチャーしていくぞ。

POINT ATTACK ポイントアタック

移動はマス目単位で

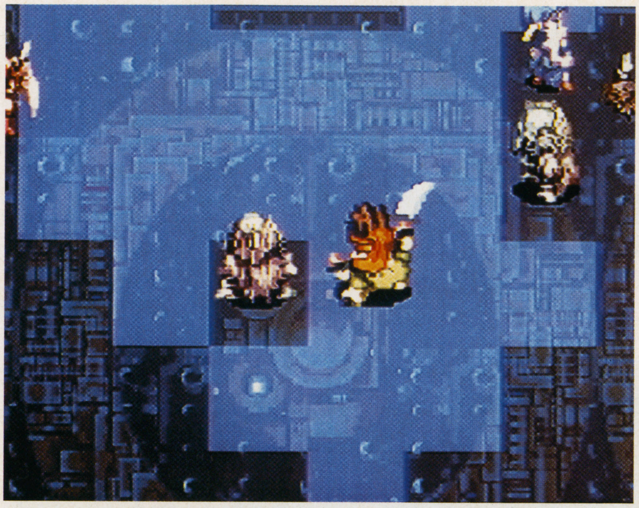
バトルパップは正方形のマス目によって区切られている。普段は見えないが、キャラが行動するときにその移動範囲が青く示される。キャラのレベルが高いと移動範囲が広がり、一度に大幅に移動することができるのだ。

行動は特殊ターン制

ターンは特殊順番制。戦闘に参加しているすべてのキャラの俊敏度が比較され、これが高いほど早く行動するターンが回ってくるのだ。これは敵味方関係なく比較されるので、素早い者なら誰でも先に行動することができる。

戦いは最大5人まで参加可能

仲間が6人以上のときは参加するメンバーを5人選ばなくてはならない。かたよった使いかたをすると使われていないキャラは成長しないので、均等に使用していくのがコツ。また、強制的にメンバーが決定する場合もある。



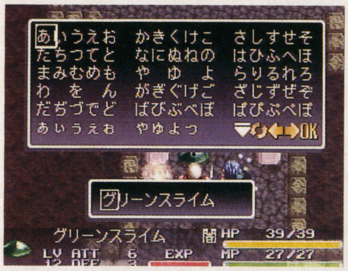
戦いのポイントと勝利の条件

まず、必ず単独では行動させないこと。1人だけ孤立させると、あっというまに敵にかこまれてしまう。物理攻撃が得意な者を前面に配置し、回復系の特殊能力を使える者をすぐ後ろに立たせて移動すると有効。勝利条件は基本的には敵全滅なのだが、ボスを倒すと終了という場合もある。

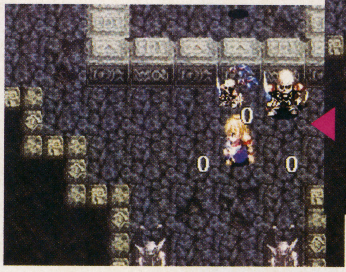
↑バラバラに行動せず、かたまって行動したほうが戦いは有利に展開できる

①ラヴィッシュで捕獲

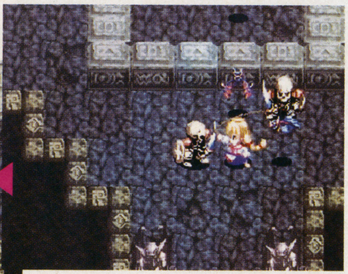
モンスターを捕獲して仲間にするには、リーザの特殊能力であるラヴィッシュを使用しなくてはならない。しかし、この特殊能力はリーザが敵と密着した状態でないと使用できない。捕獲を失敗したときの反撃を最小限に抑えるために、そのモンスターをすぐに倒せるような状態にしておくことが重要。リーザは比較的防御力に乏しいキャラなので、慎重に行うこと。



↑ラヴィッシュで捕獲したモンスターは名前を変えることができる



↓リーザの中にモンスターが吸収されるような状態になったら成功だ



↑ラヴィッシュは敵と密着した状態でないと使用することができない

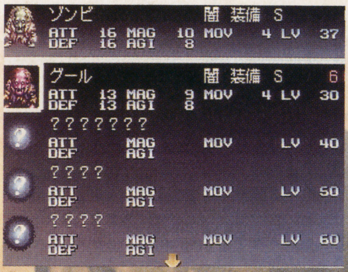
②戦いに参加させる

味方となったモンスターは次の戦闘から参加できる。アイテムも装備できるので、参加させるモンスターには十分に装備を整えてあげよう。モンスターの中には強力な特殊能力を使う者もいるので、なるべく戦いに参加させてレベルアップさせていこう。また、戦闘にリーザがいなくてもモンスターを動かすことができる。

↑リーザが参加しなくても、モンスターは自由に操作することができるのだ

③クラスチェンジ

戦闘を重ねレベルアップしたモンスターはマザークレアの館という所でクラスチェンジすることができる。ただしこれは戦闘終了時に加算されるスキルポイントというものが必要となってくるので、その項目はつねに注目しておくこと。クラスチェンジしたモンスターは、さらに強力な特殊能力を覚えていく頼もしい味方となるぞ。



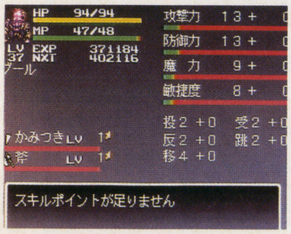
↑レベルが上がり、スキルポイントが溜まるとクラスチェンジが可能となる

●マザークレアの館で注意しておきたい点

モンスターをクラスチェンジするための場所、マザークレアの館。ここではクラスチェンジする上での注意点を明らかにする。間違いのないクラスチェンジを行い、強力なモンスターを作り上げよう。

①スキルポイントに注意

クラスチェンジには、クラスチェンジ可能なレベルの他にスキルポイントというものが必要となる。これは戦闘を終了すると得ることのできるポイント。これが足りないとレベルが達していてもクラスチェンジできないので注意。



↑スキルポイントが足りないとクラスチェンジできないのだ

②不要なモンスターは処分可能

不要となったモンスターは館で売ることができる。しかし、売ったモンスターは買い戻すことができないので、よく考えてから売却しよう。

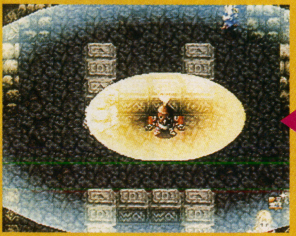
↑不要となったモンスターはマザークレアの館で売ることができる

各キャラクタの特殊能力を頭に叩き込め

各キャラにはそれぞれ特殊能力がある。ここではその特殊能力とその効果を紹介していく。どのキャラがどんな能力を持っているかを把握しておけば、戦いがグッと楽になるぞ。特に重要となってくる能力は前述のリーザが持つラヴィッシュとHPを回復できる能力。これらを持っているキャラは毎回戦闘に参加させておくこと。

●チークベックは?

チークベックはレベルアップの概念がないので、特殊能力を覚えていかない。しかし、特殊能力のパワーユニットを装着することでチークベック専用の特殊能力を使うことができるようになるのだ。



⇧範囲内にいる味方キャラのステータスが上昇する攻撃補助系能力

⇧チークベックの特殊能力の1つである「しあわせ光線」が炸裂

エルク

特殊能力名	効果
ファイヤーストーム	高熱の炎で敵に大ダメージを与える。
ファイヤーシールド	火属性の攻撃から身を守る。
チャージ	1ターン力を溜めて大ダメージを与える。
リタリエイション	反撃力を一時的に高める攻撃補助。
マイトマインド	魔力を一時的に高める攻撃補助。
エキスパンドレンジ	移動範囲を一時的に広める。
インビジブル	気合いを溜めすべての攻撃をはねかえす。
エクスプロージョン	敵の頭上で大爆発を起こして攻撃する。

アーク

特殊能力名	効果
バーングラウンド	地の底からマグマを出して敵に攻撃。
トータルヒーリング	味方のHPを回復する。
ゲイルフラッシュ	光による攻撃で敵にダメージを与える。
スローエネミー	敵の素早さを一時的に下げる。
メテオフォール	巨大ないん石で敵を攻撃する。
トルネード	激しい竜巻で敵にダメージを与える。
マジックシールド	敵の魔法攻撃から身を守る。
ウィークエネミー	敵の弱点を知ることができる。

リーザ

特殊能力名	効果
調べる	敵のパラメータを調べることができる。
パワーロス	敵の攻撃力を一時的に下げる。
キュア	味方のHPを回復する。
グランドシールド	地震攻撃を無効化にする。
ウィークネス	敵のウイークポイント(弱点)を変える。
アースクエイク	地震を起こして敵に大ダメージを与える。
ハリケーンアタック	ムチを振りながら回転してダメージを与える。
ラヴィッシュ	敵を仲間にするリーザ専用の特殊能力。

ポコ

特殊能力名	効果
戦の小太鼓	味方の攻撃力を一時的に高める。
荒獅子太鼓	太鼓を叩いた振動で直線上にいる敵を攻撃。
気合いラッパ	ラッパによる攻撃で敵にダメージを与える。
へろへろラッパ	敵全体にラッパで攻撃をする。
癒しの竪琴	味方のHPを回復する。
マインドバスター	敵に精神的ダメージを与え、MPを減少させる。
=駄天のオカリナ	味方の素早さを一時的に高める。
オーケストラヒット	オーケストラによる重厚な音攻撃。

シュウ

特殊能力名	効果
盗む	敵の持っているアイテムを盗む。
テンダリーショック	敵の防御力を一時的に低下させる。
ウインドシールド	風属性の攻撃から身を守る。
スピードアップ	味方の素早さを一時的に高める。
スケープゴート	味方のダメージを身代わりに受ける。
時限爆弾	敵に爆弾をセットし、しばらくすると爆発する。
乱れ撃ち	自分の四方にいる敵に対して物理攻撃。
ウインドスラッシャー	大きな風を巻き起こし、敵にダメージを与える。

トッシュ

特殊能力名	効果
桜花雷爆斬	気合いの一撃で敵を攻撃。
呪縛剣	強烈な一撃で敵をマヒさせる。
真空斬	1ブロック離れた敵に対して攻撃する。
虎影斬	敵にダメージを与え、防御力も下げる。
刀破斬	敵にダメージを与え、攻撃力も下げる。
鬼心法	敵からの攻撃を吸収する。
竜牙剣	吸収した攻撃を一気に放出する。
紋次斬り	必殺の一撃で敵のレベルを下げる。

シャンテ

特殊能力名	効果
キュア	味方のHPを回復する。
サイレント	封印呪法で敵の魔法を一時的に封印する。
アイスシールド	水属性の攻撃から身を守る。
リフレッシュ	毒や石化などの障害を取り除く。
ディスペル	アンデッド系のモンスターを成仏させる。
ディバイド	敵のHPを吸い取って自分のものにする。
ダイヤモンドダスト	天使が空から敵に攻撃する。
リザレクション	戦闘不能になった味方を復活させる。

イーガ

特殊能力名	効果
呪縛拳	必殺の一撃で敵の動きを止める。
退魔光弾	精神力で作った光の弾で敵を攻撃。
旋風激蹴	周囲にいる敵を蹴りでなぎ倒す。
流星爆	敵を空に舞い上げて地面に叩き付ける。
鬼神流影破	超音速の蹴りで敵を攻撃。
滅掌裂破	激しい闘気で弱い敵を消し去る。
ラマダ真拳	急所を突いて敵を一撃で倒す。
キュア	味方のHPを回復する。

グルガ

特殊能力名	効果
グルガチャージ	力を溜めてダメージを与える。グルガ専用。
グルガタックル	必殺の一撃が敵を弾き飛ばす。
コンフュージョン	混乱作用のある風を巻き起こし攻撃。
ローリングソバット	遠心力で威力の増した蹴りで敵に攻撃。
デストラクトレンジ	敵の移動範囲を一時的に狭くする。
エクストラクト	まわりにいる敵全員に対し物理攻撃を行う。
グルガスペシャル	敵をつかんで、別の敵にぶつけて攻撃。
スーパーノヴァ	激しい閃光で敵に大ダメージを与える。

ゴーゲン

特殊能力名	効果
エクスプロージョン	敵の頭上で大爆発を起こし攻撃する。
ドリームノック	敵を眠らせる。
ダイヤモンドダスト	空気中にある水分を氷化して攻撃。
ウインドスラッシャー	鋭い風を起こして敵を攻撃する。
ロブマインド	敵のMPを吸収して、味方に振り分ける。
サンダーストーム	稲妻による攻撃で敵にダメージを与える。
テレポート	敵味方すり抜けて移動できる。
アースクエイク	大地震を巻き起こして敵に攻撃する。

サニア

特殊能力名	効果
シャッフルショット	四方八方から飛んでくるカードで攻撃。
イクスクレイト	呪いのわら人形で攻撃。サニア専用。
ランダムダイス	何が起こるかはサイの目しだい。サニア専用。
ダークシールド	闇属性の攻撃から身を守る。
トランスエネミー	目の前にいる敵を別の地点に飛ばす。
トランスファー	自分のターンを他の味方に譲る。
ダークデストラクター	闇の力で敵に大ダメージを与える。
ロブマインド	敵のMPを吸い取り、味方に分け与える。

ククル

特殊能力名	効果
キュア	味方のHPを回復する。
マジックシールド	敵の呪文攻撃から身を守る。
サイレント	封印呪法で敵の魔法を封じる。
リフレッシュ	マヒや石化などの障害を取り除く。
天の裁き	天使が空から敵に攻撃する。
リザレクション	戦闘不能になった味方を復活させる。
ディバイド	敵からHPを吸収し味方に振り分ける。
プロテクション	味方の防御力を一時的に高める。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

総勢27人+αのキャラクタと、隠し技を含む、全必殺技リストを一挙掲載! 加えて、各キャラクタのアドバイスと、おすすめ連続技も紹介!

格闘アクション	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
	SNK
NEO-GEO CD	10月25日発売予定 8800円 2人プレイ　セーブ可能
NEO-GEO	発売中 32000円
アーケード	稼働中

多彩な必殺技を使いこなしてバリエーション豊かな攻撃をしよう

『ザ・キング・オブ・ファイターズ'96』は、チームバトル制であるがゆえに技単体の威力が大きい。そのためつい強力な技ばかりを連発してしまい、戦闘が単調になりがちだ。せっかくキャラクタ全員が多数の必殺技を持っているのだから、もっと攻撃のバリエーションを増やすように努力しよう。一見ぱっとしない技でも意外な効力や使い道など、新しい発見があるはず。最初は数が多くてとまどうかも知れないが、慣れればこちらのもの。華麗な攻めで相手を押え込もう!

画面端に追い込まれたマチュア(右)にテリーのダッシュ大キックがヒット

そして、大キックキャンセル、ライジングタックル。テリーらしい攻めかた

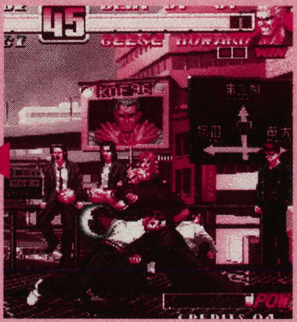
キャラ	必殺技	コマンド
草薙　京	百式・鬼焼き	→↓↘+A,C
	百拾四式・荒咬み	↓↘→+A
	百弐拾八式・九傷	[荒咬み] 中　↓↘→+A,C
	百弐拾七式・八錆	[九傷] 中　A,C
		[荒咬み] 中　→↘↓↙←+A,C
	百弐拾五式・七瀬	[九傷] 中　B,D
		[八錆] 中　B,D
	外式・砌穿ち	[荒咬み→八錆] 中　A,C
	百拾五式・毒咬み	↓↘→+C
	四百壱式・罪詠み	[毒咬み] 中　→↘↓↙←+A,C
	四百弐式・罰詠み	[罪詠み] 中　→+A,C
	弐百拾弐式・琴月　陽	→↘↓↙←+B,D
	R.E.D.kick	←↓↙+B,D
	七百五式　改	↓↘→+B,D×2
	九百拾式・鵺摘み	↓↙←+A,C
	☆秘奥義裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘↙→+A,C
二階堂　紅丸	雷靭拳	↓↘→+A,C
	空中雷靭拳	空中で　↓↘→+A,C
	真空片手駒	→↘↓↙←+B,D
	スーパー稲妻キック	→↓↘+B,D
	紅丸コレダー	投げ間合い←↙↓↘→+C
	居合い蹴り	↓↘→+B,D
	反動三段蹴り	[居合い蹴り] ヒット中　↑↓+B,D
		←↓↙+B,D
	☆雷光拳	↓↘→×2+A,C
大門　五郎	地雷震	→↓↘+A,C
	超受け身	↓↙←+B,D
	超大外刈り	投げ間合い　←↙↓↘→+B
	天地返し	投げ間合い　→↘↓↙←→+C
	雲つかみ投げ	←↙↓↘→+A
	切り株返し	←↙↓↘→+C
	☆地獄極楽落とし	投げ間合い→↘↓↙←+C

主人公チーム

主人公チームと言うだけのことはあり、バランスが良くて使いやすいチームだ。京は必殺技との連携で、中段、下段と相手のガードを惑わすことができる。紅丸は判定の強いジャンプ攻撃でガンガン飛び込むことができ、また、小技からの簡単な連続技とコマンド投げを持っている。大門は、通常技、必殺技とも高い攻撃力を持ち、そのため相手にプレッシャーを与えることができる。

草薙　京

ちょっとクセの強いキャラクタになった京。主な戦いかたとしては、新技の荒咬みから八錆(中段)or大足払い(下段)の2択や、攻撃の連携中に反撃を誘い鬼焼きで返したりする戦法がある。連続技には、大パンチをキャンセルして出の速い技(荒咬みor琴月など)をつなぐ単純なものから、荒咬み→九傷→小七拾五式→ジャンプふっ飛ばし攻撃など複雑なものと、多数存在している。

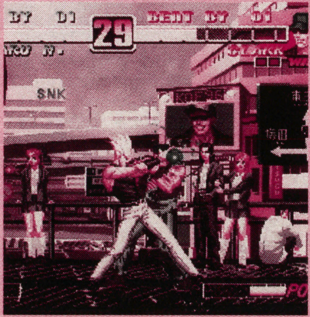


京(左)が鵺摘みを出したところに、ギース(右)の大パンチがヒット。しかし、この技は防御打撃技なので…

逆に反撃を食らいダメージをうけてしまったギース(右)、ちなみにこの技の出始めは下段技にも反撃するのだ!

二階堂　紅丸

小足→居合い蹴りの連続技があまり減らなくなり、居合い蹴りからの反動三段蹴りも最後までつながらなくなったが、紅丸コレダーから小ジャンプ大キックでめくりを狙えたりとさりげない攻め方ができるようになった。連続技は下小足→キャンセル紅丸コレダーや、下小足→立ち小足→大真空片手駒などがある。他に、ジャンプ大攻撃→大パンチ→雷靭拳といったお手軽3段も。



クラーク(右)は紅丸コレダーを食らった後に、やられ判定が残っているので、小キックから連続技を決めよう

大門　五郎

攻撃避けからコマンド投げが主な戦い方の大門。しかし、相手の体力を半分以上減らすことのできる連続技も持っているのだ。おすすめはジャンプふっ飛ばし攻撃→切り株返し。または、大キック→キャンセル天地返し。超必殺技が使えるときは天地返しを地獄極楽落としにしよう。

前作にあった攻撃避けを使えるのは大門とクラークのみ、コマンドはBCD同時押しだ

※必殺技コマンドは、すべてキャラクタが右向きのときのものです。

©SNK

餓狼伝説チーム

キャラ	必殺技	コマンド
テリー ボガード	パワーウェイブ	↓↘→+A，C
	バーンナックル	↓↙←+A，C
	クラックシュート	↓↙←+B，D
	ライジングタックル	→↓↘+A，C
	パワーダンク	→↓↘+B，D
	☆パワーゲイザー	↓↙←↙→+A，C
アンディ ボガード	飛翔拳	↓↙←+A，C
	昇龍弾	→↓↘+A，C
	空破弾	←↙↓↘→+B，D
	斬影拳	↙→+A，C
	我弾幸	〔斬影拳〕ヒット中 ↓↘→+A，C
	撃壁背水掌	投げ間合い ←↙↓↘→+C
	幻影 不知火 上顎	空中で ↓↙←B，D 着地時B，D
	幻影 不知火 下顎	空中で ↓↙←B，D 着地時A，C
	☆超烈破弾	↓↙←↙↓↘→+B，D
ジョー 東	ハリケーンアッパー	←↙↓↘→+A，C
	爆烈拳	A，C ボタン連打
	爆烈拳フィニッシュ	〔爆烈拳〕中 ↓↘→+A，C
	タイガーキック	→↓↘+B，D
	スラッシュキック	←↙↓↘→+B，D
	黄金のかかと	↓↙←+B，D
	☆スクリューアッパー	↓↘→×2 +A，C

全員が突進技を持ち、自分からガンガン攻める…というより突っ込んでいくことのできる餓狼伝説チーム。でもただ突っ込むだけじゃ勝てないぞ。

●テリー ボガード

通常技はリーチが長く判定も強いモノがそろっているのだが、あまり出の速い技がない。しかし、近距離の大キックは速い、痛い、強いと3拍子そろっていて、攻めの中核となる。連続技はジャンプ大攻撃→大キック→キャンセル小パワーダンクがカッコイイ。ダンクをバーンナックルにしても良い。

●アンディ ボガード

性能の良くなった飛翔拳で牽制して、大斬影拳→下小パンチ→大斬影拳…と相手を押さえ込み、スキあらばガード不能の撃壁背水掌を決めよう。この技のあと空中にいる相手に攻撃を加えられる。ふっ飛ばしや昇龍弾、超裂破弾などがおすすめ。連続技はジャンプ大攻撃→下大パンチ→キャンセル飛翔拳or斬影拳（十我弾幸）。もちろん撃壁背水掌も入る。

●ジョー 東

地上戦ではリーチの長い立ち大キックで牽制し、相手の飛びぎわを黄金のかかとで叩き落としたり、昇り大キックでしゃがみガードを崩したりと、見た目よりもテクニカルな東。連続技では、下小キック×2→小パンチ→キャンセル爆裂拳がかなりの威力。ジャンプ大攻撃→近大パンチ→キャンセル小スラッシュキックなどもあるが、ちょっと難しい。

新・怒チーム

キャラ	必殺技	コマンド
レオナ	ムーンスラッシャー	↓タメ↑+A，C
	ボルテックランチャー	←タメ→+A，C
	Xキャリバー	↓タメ↑+B，D
	グランドセイバー	←タメ→+B，D
	☆Vスラッシャー	空中で ↓↘→↘↓↙←+A，C
ラルフ	バルカンパンチ	A，C ボタン連打
	ガトリングアタック	←タメ→+A，C
	急降下爆弾パンチ	↓タメ↑+A，C
		空中で ↓↘→+A，C
	ラルフキック	←タメ→+B，D
	スーパーアルゼンチンバックブリーカー	投げ間合い ←↙↓↘→+D
	☆バリバリバルカンパンチ	↓↘→↘↓↙←+A，C
	☆馬乗りバルカンパンチ	↓↘→↘↓↙←+B，D
クラーク	バルカンパンチ	A，C ボタン連打
	ローリングクレイトル	←↙↓↘→+A，C
	スーパーアルゼンチンバックブリーカー	投げ間合い ←↙↓↘→+D
	ナパームストレッチ	→↓↘+A，C
	フランケンシュタイナー	投げ間合い ←↙↓↘→+B
	フラッシングエルボー	必殺投げ中 ↓↘→+A，C
	☆ウルトラアルゼンチンバックブリーカー	→↘↓↙←×2 +C

前作と同様、最強チームと呼ばれている新・怒りチーム。前作メンバーだったハイデルンの代わりにレオナが加わったのだが、その戦闘力はハイデルンと互角以上という強さ。残りの2人もパワーアップしている。

●レオナ

必殺技のほとんどがタメ技なのだが、全部有効な技なのでいつでもタメを作るクセをつけよう。有効な連携は小グランドセイバー→下大パンチ→キャンセル小グランドセイバー。ちょっとでも相手が手を出すと連続技になる。ボルテックランチャーがヒットしたら、ムーンスラッシャーやVスラッシャーで追い討ちをして連続技にしよう。

●ラルフ

ふっ飛ばし攻撃が地上、空中とも強力なので、どんどん飛び込んでいこう。それだけでも相手は嫌がるはずだ。意表をつく攻撃として、相手にめり込むようにラルフキック→S・A・バックブリーカーという連携がとても有効。連続技は下大パンチ→キャンセルバルカンパンチorガトリングアタックが簡単。とどめはバリバリバルカンパンチで削れ！

●クラーク

攻撃避けが使えるもう1人のキャラクタ。攻撃避けを持っていることからもわかるように、投げ技主体で戦って行くのがクラークのスタイルだ。しかも、クラークは投げ必殺技のあとに追い討ちが出せ、これだけで相手の体力を約3分の1ほど減らすことができる。しかし、ただ避けて投げるだけでは能がないので、牽制の小キックなどにキャンセルをかけて投げ必殺技を決めよう。

新・女性格闘家チーム

キャラ	必殺技	コマンド
不知火 舞	花蝶扇	↓↘→+A，C
	龍炎舞	↓↙←+A，C
	飛翔龍炎陣	→↓↘+B，D
	必殺忍蜂	←↙↓↘→+B，D
	ムササビの舞	←↙↓↘→+A，C
		空中で ↓↙←+A，C
	☆超必殺忍蜂	↓↙←↙↓↘→+B，D
藤堂 香澄	重ね当て	↓↘→+A，C 空中でも可
	白山桃	↓↙←+A，C
	竜巻槍打	投げ間合い →↘↓↙←+C
	滅身無投	←↙↓↘→+B
	殺掌陰蹴	←↙↓↘→+D
	☆超重ね当て	↓↘→×2 +A，C
キング	ベノムストライク	↓↘→+B，D
	ダブルストライク	↓↘→×2 +B，D
	トラップショット	→↓↘+B，D
	ミラージュキック	←↙↓↘→+B，D
	トルネードキック	→↘↓↙←+B，D
	サプライズローズ	→↓↘+A，C
	☆イリュージョンダンス	↓↘→↘↓↙←+B，D

ここもチームの変更があった。前メンバーのユリに逃げられ!?困っていたが、キングの紹介（藤堂パパの仕業か!?）で新キャラ藤堂香澄が仲間入りした。チームのバランス的にはあまり変わりはなく、ヒットアンドアウェイといった、女性キャラクタらしい戦いかたがメインとなる。しかし、ポイントゲッター的なキャラクタがおらず、この点がこのチームのネックとなっている。

●不知火 舞

最大の武器はお色気なのでは、と囁かれてる（!?）舞だが、通常技、必殺技とも有効なものが多い。地上の相手への牽制には小パンチ、相手の飛びぎわには大パンチなどを用いて、相手の体力をじわじわ減らしていき、飛び込みからの連続技をいれるチャンスをうかがうのが基本的な戦法。おすすめ連続技は、お手軽かつ強力なジャンプ攻撃→下大パンチ→キャンセル大龍炎舞。大龍炎舞の代わりに必殺忍蜂、花蝶扇、超必殺忍蜂も使用できる。ただし、超必殺忍蜂はガードされるとたいてい反撃をくらうので、考えなしに出しまくるのは危険をともなう。ほかの必殺技で安定させたほうが無難だ。

●藤堂 香澄

香澄は通常技のリーチが長く、相手が技を出そうとした所にヒットすることがよくある。なかでも地上ふっ飛ばし攻撃は、リーチ、速さとも申しぶんない。そこで、ふっ飛ばしからのキャンセル重ね当てなどの連携が効果的だ。ほかに有効な技は、2段技のジャンプ大パンチ。1発目のガード途中で相手がしゃがむと2発目が当たるので、そこから地上技につないで連続技を狙おう。当て身技もあるがこれはジャンプ攻撃にあわせる程度に。おすすめ連続技は、近距離大パンチ→キャンセル竜巻槍打→ジャンプふっ飛ばし攻撃。

●キング

前作から大幅に必殺技の性能が変更された。その中でも特に変わったのがトルネードキックだ。出始めの判定がかなり強いので、技と技の合い間に出して相手の反撃を潰すように使おう。今回は必殺技の変化ゆえハイリスクを伴うスタイルになったキング。これらの技を活かすための戦術を組み立てよう。まず重要なのが昇り大キック。これは中段技なので飛び込みからの連携に使うといい。サプライズローズをガードさせてからの昇り大キックも有効。そして、相手が警戒して立ちガードしがちになったところに、下段技の小キック→キャンセル大トルネードキックの連続技を入れよう。そのほか、近距離大キック×2→キャンセルダブルストライクがカッコイイ。

※必殺技コマンドは、すべてキャラクタが右向きのときのものです。

龍虎チーム

メンバー全員が飛び道具、対空技、突進技、打撃投げを持っていて、コマンドも同じ物が多く初心者でも安心して使えるチームだ。しかもこのチームには、リョウというと強力なポイントゲッターがいる。攻めに守りにと活躍してもらうために、リョウの順番をいつも考えて決めるのが重要な戦略だ。

●リョウ サカザキ

リョウは何といっても猛虎雷煌剛これにつきる。この技は腰を落とし、そこから前に進みつつアッパーで突き上げるという技で、単体でも3ヒットするうえに、出始めにガードモーションがあるというスグレもの。攻撃を受け流しつつヒットさせることができ、大パンチからキャンセルで連続技になる。ヒット中には虎咆を出すこともできるぞ。しかしこの技は足元が弱いので、ただ出しているだけでは簡単にダウンさせられてしまう。よって、ダッシュやジャンプ攻撃から前転して下大パンチキャンセル猛虎雷煌剛が有効となる。ガード方向が解りづらく、違う技が出ても連続技になるのだ。

➡リョウの新必殺技、猛虎雷煌剛、単体でも3ヒットするうえに、打撃防御もありヒット中、虎咆が出せるぞ

●ロバート ガルシア

ロバートは空中戦が得意で、ジャンプ中に出す技のほとんどが威力判定とも強い。特にジャンプふっ飛ばし攻撃は横方向への判定がとても強く、空中でのかち合いにはまず負けない。それとパワーMAX時には、ジャンプ小キック↓キャンセル龍神脚が連続で入る。覚えておいて損はない。

⬇反撃を受けづらい飛燕旋風脚、大パンチからの連続攻撃も、効果的な攻めかた

●ユリ サカザキ

年を追うごとに元気になるユリ。必殺技も画面中動き回るものばかりだ。リーチの長い下大キックをキャンセルして、百烈びんたや小雷煌拳などで牽制して行こう。決め手にかけるキャラなので無理には攻めず、相手のスキをうかがい反撃、奇襲などを仕掛けるといい。連続技は大パンチ→キャンセル虎煌拳で安定。

➡ちょっとしたスキに入る小パンチ1~2発から、ちょう回し蹴りはとても有効

キャラ	必殺技	コマンド
リョウ サカザキ	虎煌拳	↓↘→+A, C
	虎咆	→↓↘+A, C
	飛燕疾風脚	→↘↓↙←+B, D
	極限流連舞拳	投げ間合い ←↙↓↘→+C
	猛虎 雷煌剛	↓↙←+A, C
	☆覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+A, C
	☆龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+A, C
ロバート ガルシア	龍撃拳	↓↘→+A, C
	龍牙	→↓↘+A, C
	飛燕旋風脚	→↘↓↙←+B, D
	飛燕龍神脚	空中で ↓↙←B, D
	極限流連舞脚	投げ間合い ←↙↓↘→+D
	☆覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+A, C
	☆龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+A, C
ユリ サカザキ	ユリちょうナックル	↓↙←+A, C
	ユリちょう回し蹴り	↓↙←+B, D
	ユリちょうアッパー	→↓↘+A, C
	ダブルユリちょうアッパー	〔大ちょうアッパー〕着地時 →↓↘+A, C
	虎煌拳	↓↘→+A, C
	雷煌拳	↓↘→+B, D
	百烈びんた(コマンド投げ)	投げ間合い →↘↓↙←+A
	百烈びんた(移動投げ)	→↘↓↙←+C
	☆覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+A, C
	☆飛燕鳳凰脚	↓↘→↘↓↙←+B, D

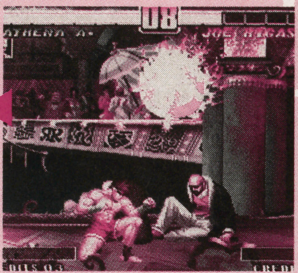
サイコソルジャーチーム

空中戦が強く、一撃離脱が有効なアテナ、なんにでも対応できるバランス型の拳崇、地上戦に長けて守りが堅い鎮、メンバー3人とも戦闘スタイルの違うキャラクタなので、それを利用して対戦相手を撹乱し、自分の流れを作って行こう。

●麻宮 アテナ

通常技にはあまり良い技がないアテナだが、下小キック→ふっ飛ばし→キャンセルサイコボールの連携がかなり効果的。ふっ飛ばしをガードされても相手が動こうとしたところにサイコボールがヒットするのだ。そして、相手がガードしがちになったところを、テレポートからの投げorサイコソードの2択で攻める。それに加え、フェニックスアローでめくりを狙っていきたい。おすすめ連続技は下小キック→小パンチ→キャンセル大サイコソード。この連続技は接近していないと入らない。

⬇この間合いでフェニックスアローを出すと逆ガードになるので…



⬆相手はレバーを逆(右)に入れないとこの様に、攻撃を食らってしまう

●椎拳崇

前作に比べてパワーダウン気味の拳崇。しかし堅実に戦うとかなりの強さを発揮する。使い手を選ぶと言ったところか。さてその拳崇だが、攻めるときはふっ飛ばし攻撃キャンセル超球弾の連携が有効。超球弾の大と小を使い分け、攻撃のタイムラグで惑わすだけでも相手は嫌がるハズ。また、バックジャンプで逃げると見せかけての龍爪撃もいい。つられてジャンプしてきた相手にヒットするぞ。連続技は、立ち大パンチ→キャンセル龍連牙or地龍or天龍。拳崇は連続技に乏しいのでこれぐらいは完璧にしよう。

●鎮 元斎

今回の鎮は本当に酔拳らしい戦いかたがメイン。自分からスキを見せることで敵をあざむくのだ。いきなり寝る望月酔は下方向に強い技以外を無効にでき、興味本位で攻撃してくる敵に寝た状態からコマンドを入れて奇襲を仕掛けられる。そして自分から攻めるときは2段技のジャンプ大パンチで飛び込み、それがヒットしたら、そのまま地上で大パンチからキャンセル小柳燐蓬莱の連続技を決めよう。ただし、鎮はジャンプが遅いので技を返されやすいぞ。

キャラ	必殺技	コマンド
麻宮 アテナ	サイコボールアタック	↓↙←+A, C
	フェニクスアロー	空中で ↓↙←A, C
	サイコソード	→↓↘+A, C 空中でも可
	サイキックテレポート	↓↘→+B, D
	vサイコリフレクター	→↘↓↙←+B, D
	☆シャイニングクリスタルビット	←→↘↓↙←+A, C 空中でも可
	☆クリスタルシュート	ビット中 ↓↘→+A, C 空中でも
椎 拳崇	超球弾	↓↙←+A, C
	龍連牙 ・ 地龍	←↙↓↘→+A
	龍連牙 ・ 天龍	←↙↓↘→+C
	龍爪撃	空中で ↓↙←A, C
	龍顎砕	←↓↙+B, D
	☆神龍凄煌裂脚	↓↘→↘↓↙←+B
	☆神龍天舞脚	↓↘→↘↓↙←+D
鎮 元斎	柳燐蓬莱	→↓↘+A, C
	瓢箪撃	↓↙←+A, C
	酔管巻翁	↓↘→+A, C
	蝶襲鯥魚	〔酔管巻翁〕中 →+A, C
	回転的空突拳	←↙↓↘→+B, D
		〔酔管巻翁〕中 →+B, D
		〔望月酔〕中 ←↙↓↘→+B, D
	望月酔	↓↙←+B, D
	龍蛇反蹦	〔望月酔〕中 ↑+B
	鯉魚反蹦	〔望月酔〕中 ↑+D
	☆轟欄炎炮	↓↘→×2 +A, C

キムチーム

全キャラクタ中、一番の巨漢キャラと一番小柄なキャラが同じチーム内にいる変わったメンバーだ。リーダー格のキムはバランス系のキャラクタなので、全体的に統一の取れたチームと思うかもしれない。しかし、実際に使うとあまりにも各キャラの戦闘スタイルが違うのでとまどってしまう。だだ、このチームのはあまり必殺技が多くないので覚えやすいハズだ。

●キム カッファン

ほぼすべての必殺技がタメ系のコマンドなのがネックのキム。でもこのチームの中では一番使いやすく、必殺技全部が有効な技なので、即戦力になってくれるハズ。キムの下大キックはとてもリーチが長いので、コレを牽制に使い様子をうかがおう。そして、ガードされたらキャンセルして半月斬や流星落を出す。ただし後者は反撃を受けやすい。飛び込んできた場合は引き付けてから小飛燕斬を出して落としてやれ。それと、下大キックを出す間合いよりも、少し近い間合いからふっ飛ばし攻撃を出すと、飛ぼうとした相手にヒットしやすいのでたまに使うといい。これもガードされたらキャンセルして必殺技につなぎ相手を固めること。次に自分から飛び込むときは、大攻撃や飛翔脚を使って地上で連続技を狙おう。飛び込みがガードされたら、中段技の昇り小パンチキャンセル飛翔脚が効果的だ。おすすめ連続技はちょっとしたスキに入る下小足×2→小パンチ→キャンセル大空砂塵。飛び込みからの2択でガードをゆさぶろう。

●チョイ ボンゲ

小さい体と高いジャンプ力が武器のチョイ。小柄なおかげでやられ判定が小さく、しゃがむだけで技をかわせたり、相手のジャンプをくぐったりできる。それに加えジャンプが速く、かつ高いので、空中戦を得意としている。体全体が攻撃判定の塊で、しかもジャンプ大パンチが2段なので、相手のガードを上下左右にまどわすコトができるのだ。これに飛翔脚を昇りで出したり、相手を飛び越える様に出すとさらに効果的。着地際に飛翔脚がヒットするとそのまま下大キックが連続で入る。おすすめ連続技はジャンプ大パンチ→下小パンチ→キャンセル大竜巻疾風斬。

●チャン コーハン

相手と離れるとなにもできないうえに近距離も苦手なので、必然的に中間での牽制がメインになる。牽制には小パンチを使い、飛び込むときはふっ飛ばし攻撃を使う。攻められているときは相手の技をガード後、鉄球大回転を出すと良くあたる。途中で止めたい時はABCD同時押しをしよう。おすすめ連続技は、下大パンチ→キャンセル大破壊投げ。

キャラ	必殺技	コマンド
キム カッファン	半月斬	↓↙←+B，D
	流星落	←タメ→+B，D
	飛燕斬	↓タメ↑+B，D
	空砂塵	↓タメ↑+A，C
	飛翔脚	空中で ↓↘→+B，C
	☆鳳凰脚	↓↙←↙→+B，D 空中でも可
チョイ ボンゲ	疾走飛翔斬	←タメ→+A，C
	竜巻疾風斬	↓タメ↑+A，C
	旋風飛猿刺突＊	←タメ→+B，D
	飛翔空裂斬＊	↓タメ↑+A，C
	方向転換	＊技の動作中、レバー+ボタン
	飛翔脚	空中で ↓↘→+B，C
	☆真！ 超絶竜巻真空斬	→↘↓↙←×2 +A，C
チャン コーハン	鉄球大回転	A，C ボタン連打
	鉄球粉砕撃	←タメ→+A，C
	鉄球飛燕斬	↓タメ↑+B，D
	大破壊投げ	投げ間合い →↘↓↙←→+C
	☆鉄球大暴走	↓↘→↘↓↙←+A，C

八神チーム

バランスがとてもいい新生八神チーム。攻め、守り両方ともこなせる庵。一撃離脱が強力なマチュア。強力な投げ技を持つバイス。新キャラが2人も入り、まったく別のチームになったが、メンバー全員が高い能力を持っているので、どのチームともわたり合っていける。

●八神 庵

庵の特徴は必殺技の性能が高いのと連続技が強力なこと。葵花をガードされても鬼焼きで相手の反撃を簡単に潰せたり、小キックから連続技が入るなど、かなり使い勝手が良い。離れていても画面端から端までとどく飛び道具で牽制できる。また、飛ばせて鬼焼きで落とすこともできるが、ふっ飛ばし攻撃を出されると相打ちになりやすい。連続技は、ジャンプ大攻撃→大パンチ→キャンセル屑風→大パンチ→キャンセル琴月　陰がカッコイイ。

●マチュア

マチュアの地上ふっ飛ばし攻撃はリーチ、出の速さとも優れているので、それを絡めた戦いかたが中心になる。基本は中間距離でふっ飛ばし攻撃をガードさせ、キャンセルしてメタルマサカーにつなげて体力を削ろう。相手の必殺技ガード後にも反撃技として使える。連続技は、ジャンプ小キック→小キック→キャンセル大メタルマサカー。他にも下小パンチ1~3発→キャンセル大メタルマサカーなどがある。

●バイス

バイスは投げ技以外の必殺技は威力が低いので、いかに投げ技を決めるかというのが重要になってくる。そこでガードを崩しやすい、2段技のジャンプ小キックから連続技にしたり、前転から直接投げたりするのが有効だ。連続技はジャンプ大攻撃→大パンチ（2段）→キャンセルディーサイドがおすすめ。

キャラ	必殺技	コマンド
八神庵	百式・鬼焼き	→↓↘+A，C
	弐百拾弐式・琴月　陰	→↘↓↙←+B，D
	百弐拾七式・葵花	↓↙←+A，C×3
	屑風	投げ間合い←↙↓↘→+C
	百八式・闇払い	↓↘→+A，C
	☆禁千弐百拾壱式・八稚女	↓↙←↙↓↘→+A，C
マチュア	デスロウ	↓↙←+A，C×3
	メタルマサカー	↓↙←+B，D
	デスペアー	→↓↘+A，C
	ディーサイド	←↙↓↘→+A，C
	☆ヘブンズゲイト	↓↙←↙↓↘→+B，D
バイス	アウトレイジ	↓↙←+B，D
	レイヴナス	空中で↓↙←+B，D
	ディーサイド	空中で↓↙←B，D
	ゴアフェスト	投げ間合い→↘↓↙←→+C
	☆ネガティブゲイン	投げ間合い→↘↓↙←×2+C

ボスチーム

どちらかというと、守り重視の闘いになりがちなボスチームだが、ちょっとコツをつかめば、いくらでも攻めていけるのだ。意外と気がつきづらい技の使い方など、攻めるための闘いかたを紹介していこう。

●ギース ハワード

当て身投げや疾風拳など守りに使える技がそろっているギース。しかし、攻めに使える技もある。空中で多段ヒットするジャンプ大パンチで上から押え込み、ガードがちになったら、邪影拳などで削りまくろう。連続技は大キック（1段目）→キャンセル大飛翔日輪斬。

●ヴォルフガング クラウザー

技単体の判定が強いのでその気になればガンガン攻めて行けるキャラだ。特にジャンプ大パンチとふっ飛ばし攻撃が強いので、そこから必殺技につなごう。連続技は小パンチ1~2発→小キック→キャンセルカイザースープレックス。

●Mr．ビッグ

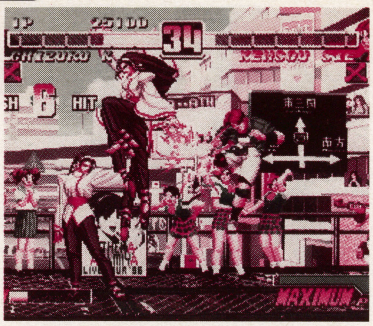
ボスチームで一番の攻めキャラのビッグ。スキの少ないグランドブラスターを使って固めたり、突進技をガードさせ、相手の反撃をカルフォルニアロマンスで返したりできる。ほかにも昇りふっ飛ばし攻撃が中段技なので、飛び込みから上下のガードをまどわせることができる。連続技は弱パンチ→大カリフォルニアロマンスがお手ごろだ。超必殺技が出せるときは、大パンチ（1段目）→キャンセル小ブラスターウェイブを狙おう。簡単で威力もかなりある。

キャラ	必殺技	コマンド
ギース ハワード	烈風拳	↓↘→+A
	ダブル烈風拳	↓↘→+C
	疾風拳	空中で ↓↙←A，C
	飛翔日輪斬	→↓↘+A，C
	邪影拳	→↘↓↙←+A，C
	上段当て身投げ	←↙↓↘→+B
	中段当て身投げ	←↙↓↘→+D
	☆レイジングストーム	↙→↘↓↙←↘+A，C
ヴォルフガング クラウザー	レッグトマホーク	↓↘→+B，D
	カイザーキック	→↓↘+B，D
	カイザーデュエルソバット	←↙↓↘→+B，C
	ブリッツボール・上段	↓↙←+A，C
	ブリッツボール・下段	↓↙←+B，D
	カイザースープレックス	投げ間合い →↘↓↙←→+C
	☆カイザーウェイブ	→←↙↓↘→+A，C
Mr.ビッグ	グランドブラスター	↓↘→+A，C
	クレイジードラム	A，C ボタン連打
	クロスダイビング	→↘↓↙←+A，C
	スピニングランサー	→↘↓↙←+B，D
	カリフォルニアロマンス	→↓↘+A，C
	☆ブラスターウェイブ	↓↘→×2 +A，C

※必殺技のコマンドは、すべてキャラクタが右向きのときのものです。

絶大な力を誇るボスキャラ「神楽ちづる」とゲーニッツを使って連戦連勝だ!

ザ・キング・オブ・ファイターズ96の大会主催者である神楽ちづるとオロチ一族のゲーニッツ。2人ともCPU戦では速い反応速度と多彩な攻撃でさんざん泣かされたが、いざ使ってみるとなかなかうまくいかないモノである。ボスキャラなだけあり、変わった必殺技が多いのがその理由だ。しかし、その特徴を活せばほかのキャラにはない戦い方ができる上級者向けのキャラだ。



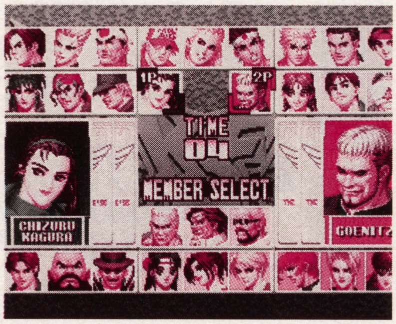
対空技を出しているのに本体は下にいる不思議な技「天神の理」

ゲーニッツ(右)の必殺技「わんひょう まめつ」。出は遅いが強い攻撃判定と広い攻撃範囲を持つ技。

ボスを使ってみよう

この2人のボスキャラは、対戦、CPU戦のキャラクタ選択画面の時に、左の表のコマンドを入力すれば使えるようになる。ボスキャラは今現在ネオジオCD版でしか使うことができない、アーケードやネオジオ版ではいくらコマンドを入れても絶対に使用不可能だ。

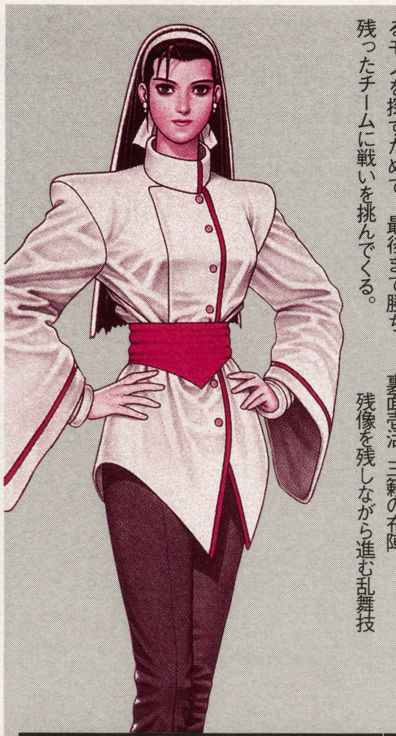
神楽ちづると
ゲーニッツ使用コマンド
キャラクタ選択画面のとき
スタートボタンを押しながら
↑+B、→+C、←+A、↓+D



選択画面の中にボス2人の姿が! VS、CPUモードとも使用可能

神楽ちづる

神楽ちづるは、仮の名前で本名は八咫ちづる。彼女は八咫の鏡を守護する神楽家の末裔の一人。家族構成はナゾに包まれているが、チーちゃんと言う文鳥をかっている。彼女の目的は、解けてしまったオロチ一族の封印を再度封印すること。今回大会を開いたのも、オロチ一族を倒せるモノを探すためで、最後まで勝ち残ったチームに戦いを挑んでくる。



●必殺技解析

百活 天神の理
　残像を残し攻撃する対空技。
弐百拾弐活 神速の祝詞・天端
　2段入力の突進技。
百八活 玉響の瑟音
　飛び道具を跳ね返す技。
裏面八拾五活 零技の礎
　キャラクタの必殺技を一定時間封じることのできる技。
裏面壱活 三籟の布陣
　残像を残しながら進む乱舞技

必殺技	コマンド
百活 天神の理	→↓↘+A, C
弐百拾弐活 天速の祝詞	→↘↓↙←+A, B, C, D
弐百拾弐活 天速の祝詞・天瑞	〔祝詞〕中↓↙←+再ボタン
百八活 玉響の瑟音	←↙↓↘→+A, C
☆裏面八拾五活 零技の礎	↓↘→↘↓↙←+A, C
☆裏面壱活 三籟の布陣	↓↙←×2 +B, D

ゲーニッツ

オロチ一族四天王の1人。その名も「吹き荒ぶ風のゲーニッツ」。職業は牧師。彼は風を意のままに操れる能力を持つ。そして、前回のボス、ルガール・バーンシュタインの右目を奪ったのが彼で、その時ゲーニッツは弱冠18歳の青年であったということだ。牧師という立場ゆえに物腰、言葉遣いとも丁寧だが、根本的にかなり残忍なキャラクタだ。

●必殺技解析

よのかぜ
　地面から風を起こす技。ボタンによって出る場所が変わる。
わんひょう まめつ・とこぶせ
　指を鳴らし真空波を起こす技。
ひょうが
　テレポートする技。
みずち・じっそうこく
　相手に向かい突進していく乱舞技
やみどうこく
　風で相手を切り刻む投げ技。

必殺技	コマンド
ЁНОКАЗЭ (よのかぜ)	←↙↓↘→+A, B, C, D
ВАНГЁ ТОКОБУСЭ (わんひょう とこぶせ)	↓↙←+A
ВАНГЁ МАМЭЧУ (わんひょう まめつ)	↓↙←+C
ГЁГА (ひょうが)	↓↙←+B, D
☆真八稚女・МИЗУЧИ (みずち)	↓↘→↘↓↙←+A, C
☆真八稚女・ЖИССОКОКУ (じっそうこく)	↓↘→↘↓↙←+A, C (パワーMAX) 投げ間合い
☆ЯМИДОКОКУ (やみどうこく)	→↘↓↙←×2 +C

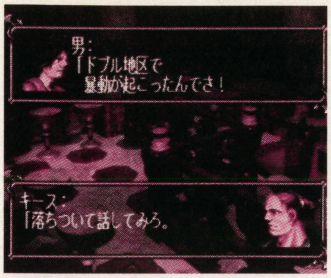
VANDAL HEARTS
～失われた古代文明～

立体的な戦闘フィールドで繰り広げられる『VANDAL HEARTS』の物語。今回は第1章から第2章序盤までのそれぞれの戦闘を、登場ユニットのステータスなどを含めて攻略していく。

シミュレーション	ヴァンダルハーツ ～失われた古代文明～
	コナミ
PS	10月25日発売予定 5800円
	メモリーカード対応（2ブロック）

連続する戦闘を乗り切っていくための基本的な戦術を考察

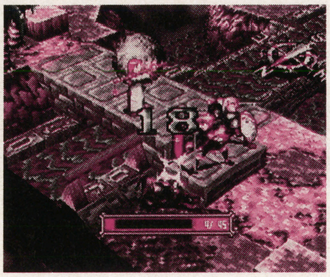
高低差のある立体的な3Dマップが戦闘フィールドとなるためユニットのポジションが行動に大きく影響してくる。基本的な戦闘システムはソフトのマニュアルを参照してもらうとして、ここでは戦闘で特に注意しておきたい点を解説する。

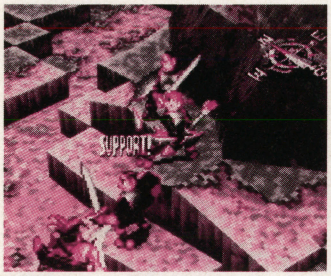


⇧街のなかにある酒場などでの会話から、戦闘シーンへ移行することも

常に有利な位置で攻撃・防御を行う

攻撃・防御を行う場合、向きや高低差によって成功率・ダメージが変化する。待機するときも敵ターンで攻撃されることを考えて位置や方向を決めるように。魔法はこうした影響を受けないので、敵に魔法を使うユニットがいる場合は要注意。

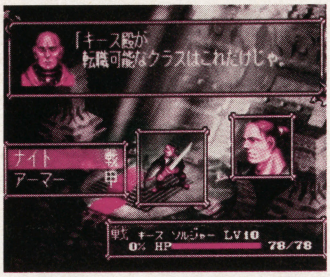

⇩高低差や向きによって、攻撃・防御の効果が変化。有利な場所を探せ



⇧支援効果は反撃時にも有効。これを活用することで、戦闘がグッと楽に

DFの高いユニットを盾に

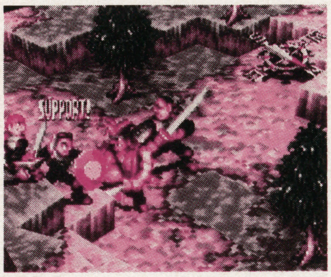
敵はまず最前列にいるユニットを攻撃してくる傾向があるので、防御力の高いユニットを前に出して盾としたい。ただし、この場合集中攻撃を受ける恐れがあるので、HPには十分気をつけよう。直接攻撃に対しては常に反撃を行うので、自ターンになれば次々に止めを刺せるはず。レベルの低いユニットに経験値を稼がせるチャンスだ。



⇧クラスチェンジをするときも、必ず防御力の高いユニットを作れ

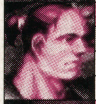
ボスは自ターン内に倒せ

ボスユニットは攻撃力が高いため反撃を受けるとダメージは並大抵ではすまない。そのまま敵ターンに移行すれば、そのユニットに止めを刺されるのは必至。まずはザコユニットを片づけておき、最後にボスを一斉攻撃。自ターン内に倒してしまえば、無駄な犠牲を出さないですむということだ。回復魔法などの能力も事前にチェックしておこう。



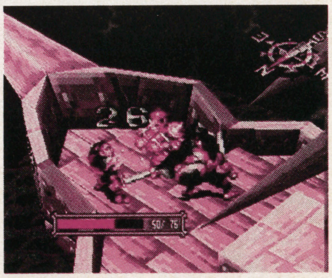
⇧確実に自ターン内に倒さないと、魔法などで回復されてしまう

各キャラクタ登場時の初期設定ステータス

	名前	LV	登場	クラス	HP	MP	AT	DF	AGL	EXP	装備 武	装備 頭	装備 体	魔法・アイテム
	アッシュ・ランバート	5	戦闘1：山賊の谷	ヒーロー（戦士）	42	5	30	29	23	400	ライトソード	レザーヘルム	レザーメイル	フェアリーライト、ハーブ
	キース・バルドー	4	戦闘1：山賊の谷	ソルジャー（戦士）	35	0	24	26	19	300	ショートソード	ライトヘルム	レザーメイル	ハーブ
	ホセ・カルバス	4	戦闘1：山賊の谷	アーチャー（弓兵）	31	0	21	23	18	300	ハンターアロー	バンダナ	ライトアーマー	ハーブ
	エリナ・ソーン	7	戦闘3：王宮跡	メイジ（攻撃系）	44	14	21	21	36	600	ライトスタッフ	バンダナ	コットンローブ	ダークマター、マジックオイル
	ホルクス・ターナー	7	戦闘3：王宮跡	ヒーラー（回復系）	40	14	23	22	36	600	ウッドスタッフ	ヘッドバンド	マント	ヒーリング、キュアポーション
	リーン・シヴァ	8	戦闘4：ライン大橋	アーチャー（弓兵）	56	0	36	35	31	700	ライトアロー	ヘッドバンド	ライトアーマー	ハーブ
	ラドー・マークス	9	戦闘6：ガダル海	ソルジャー（戦士）	70	0	44	42	36	800	ショートソード	レザーヘルム	レザーメイル	キュアポーション
	ドルメン・ガラン	10	戦闘8：イグドラ渓谷	ソルジャー（戦士）	77	0	49	49	39	900	ライトソード	ライトヘルム	ライトアーマー	ハーブ
	アモン・ミゲル	9	戦闘8：イグドラ渓谷	アーチャー（弓兵）	63	0	39	38	34	800	ライトアロー	ヘッドバンド	ライトアーマー	ハーブ
	サリア・ラーナ	9	戦闘8：イグドラ渓谷	ヒーラー（回復系）	50	18	29	28	44	800	ライトスタッフ	ヘッドバンド	コットンローブ	ヒーリング、ミスティックシールド

ステータス項目の内容

項目	内容
LV	キャラクタの初期のレベル。
登場	登場する場所。
クラス	基本クラス。魔法使いは系統のみ表示。
HP	ヒットポイント。0になると戦線離脱。
MP	マジックポイント。魔法の使用に必要。
AT	攻撃力。
DF	防御力。
AGL	素早さ。
EXP	初期経験値。
装備	最初から装備している武器や防具。
魔法～	最初から持っている魔法やアイテム。


⇧ボスは攻撃・防御力とも高いので、一気に叩かないと逆に味方がやられる

©KONAMI／Development by KCE

DATA ATTACK データアタック

迷える小羊のためのデータ攻略講座

第1章のスタートから第2章序盤までの各戦闘を攻略する

ここからは、第1章の始まりである「山賊の谷」から、第2章に入りドルメンら3人が仲間に加わる「イグドラ渓谷」までの、各戦闘シーンを攻略していく。各戦闘ごとに、縮小マップ上に敵・味方のユニット配置と宝箱や動かせるブロックなどの位置を表示してあるので参考にしてほしい。敵ユニットを表すナンバーは、左の「敵ユニットステータス」のナンバーに対応している。戦闘の基本として、敵ユニットを全滅させてクリアするということを覚えておこう。これは、倒した敵の数によって得られる資金が変化するためだ。味方に戦線離脱者がいると、そのぶん資金が差し引かれてしまう。無理をせず、確実な勝利を心掛けるようにしたい。

敵ユニットのステータス

名前	属	LV	HP	MP	AT	DF	AG	魔法・特殊能力
❶シーフソルジャー	戦	1	14	0	11	10	10	
❷シーフアーチャー	弓	1	12	0	10	8	9	
❸ズー・ガッハ	戦	1	14	2	11	10	10	セルフヒーリング(魔法)
❹アームドエレメンタル	飛	2	22	0	18	14	14	
❺ハンターゴブリン	弓	3	25	0	16	13	13	
❻ストーンゴーレム	甲	6	56	0	34	37	20	
❼ギガバット	飛	5	45	0	32	25	24	毒
❽シーフソルジャー	戦	5	42	0	26	23	23	
❾シーフアーチャー	弓	5	37	0	23	18	22	
❿デスアントアーム	武	1	13	0	9	8	11	マヒ
⓫デスアントボディ	甲	10	88	0	51	55	30	
⓬パイレーツソルジャー	戦	6	49	0	30	26	26	
⓭パイレーツアーチャー	弓	6	44	0	26	21	25	
⓮レッドラム	甲	8	72	9	43	46	25	ヒーリング(魔法)
⓯イビルスタチュー	魔	5	33	12	15	12	28	ピアシングライト(魔法)
⓰ムラビト	武	1	13	0	9	8	11	
⓱マッドドッグ	武	6	45	0	24	22	30	
⓲マッドソルジャー	戦	8	63	0	38	33	33	

ステータス項目の内容

名前	ユニットの名前	AT	攻撃力
属	属性。戦…戦士、甲…装甲兵、弓…弓兵、飛…飛兵、武…武闘家、魔…攻撃系魔法使い	DF	防御力
		AG	素早さ
LV	ユニットのレベル	魔法・特殊能力	使用する魔法。もしくは攻撃・防御時に発揮する特殊な能力。毒・マヒは攻撃ダメージに加えて状態異常にするもの
HP	ヒットポイント		
MP	マジックポイント		

マップ内のマーク

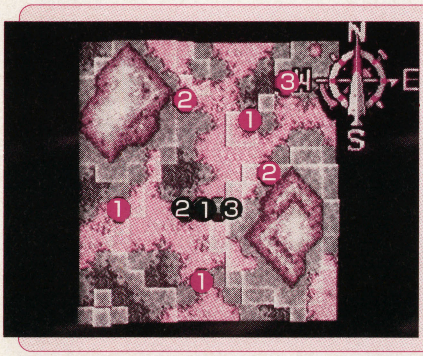
❶…アッシュ	❻…リーン
❷…キース	❼…ラドー
❸…ホセ	❽…ドルメン
❹…エリナ	❾…アモン
❺…ホルクス	❿…サリア
S…スイッチ	宝1…宝箱
石…押せる石	ブ…押せるブロック

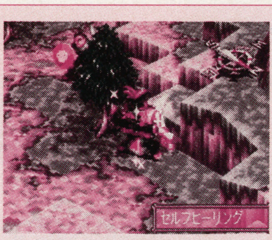
⬆戦闘中に仲間となるユニットが登場することも。1人だけ先走りさせないように注意

⬇倒した敵の数によって、得られる資金が変化する。多くの資金を得るために戦おう

戦闘1 山賊の谷

特に手強い敵でもないので、3人がバラバラに戦っても大丈夫だろう。ただしホセは防御力に不安があるため、アッシュとキースでうまくカバーしたい。ボスのズー・ガッハは回復魔法を一度だけ使用する。魔法を使ったあとに、一気に攻撃をしかけて倒してしまおう。





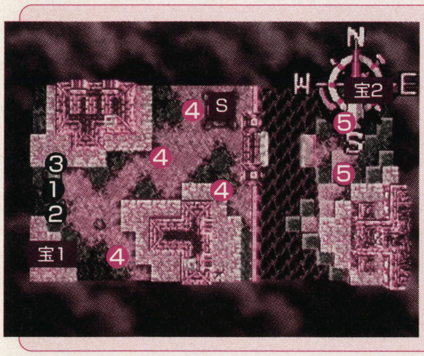
➡ズー・ガッハはHPが少ないと回復魔法を使用

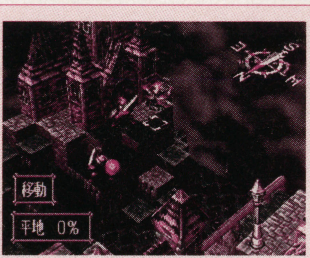
⬇シーフソルジャー、シーフアーチャーはアッシュやキースなら一撃で倒す

敵ユニット	数
①シーフソルジャー	3
②シーフアーチャー	2
③ズー・ガッハ	1

戦闘2 ドブル地区

酒場での会話から戦闘に移るので、その前にショップで装備・アイテムを整えておく。アームドエレメンタルは飛兵系ユニットなので、ホセの攻撃が有効。ここでのクリア条件は全員が教会前にたどり着くこと。敵ユニットを全滅させ、宝箱からアイテムを入手してから教会へ向かおう。





➡教会の前に味方全員が到着した時点でマップクリア

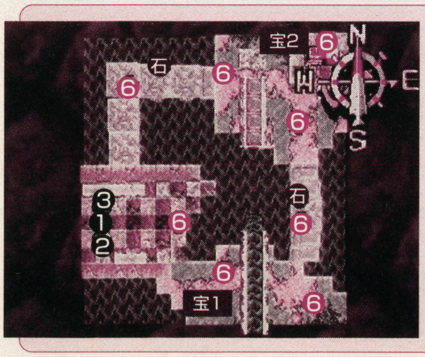
➡アームドエレメンタルは「ライトアロー」装備で一撃

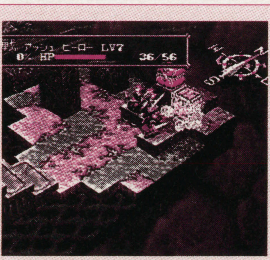
宝箱から入手できるアイテム	
宝1	ハーブ
宝2	ハーブ

敵ユニット	数
④アームドエレメンタル	4
⑤ハンターゴブリン	2

戦闘3 王宮跡

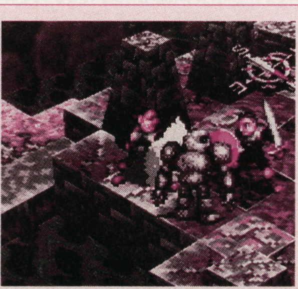
ストーンゴーレムは攻撃・防御力とも高いので、3人で支援効果をうまく使い、1体ずつ確実に倒していこう。「宝2」を開けるには、付近のストーンゴーレムを引き離しておく必要がある。うまく誘いをかけて誘導し、その隙にアイテムを頂こう。クリアするとエリナが登場する。





➡宝箱からアイテムを入手してから、残りを倒せ

➡支援効果を利用して全員攻撃

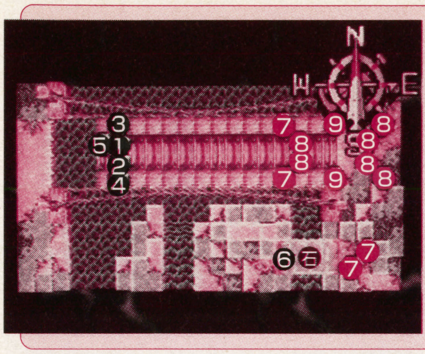


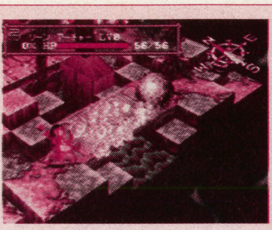
宝箱から入手できるアイテム	
宝1	キュアポーション
宝2	ハーブ

敵ユニット	数
⑥ストーンゴーレム	9

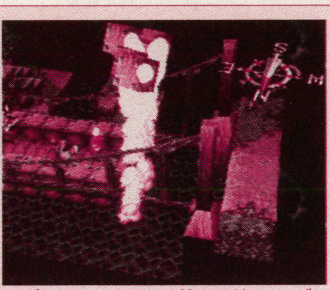
戦闘4 ライン大橋

橋は敵ターンが終了するごとに、1ブロックずつ爆破される。特にエリナとホルクスの位置に注意して移動させよう。3ターン目にリーンが登場。ギガバットの攻撃は、通常ダメージに毒がプラスされる場合がある。事前に毒を回復させる「キュアポーション」を装備しておくように。





リーンは、登場したら石を蹴飛ばしてやろう

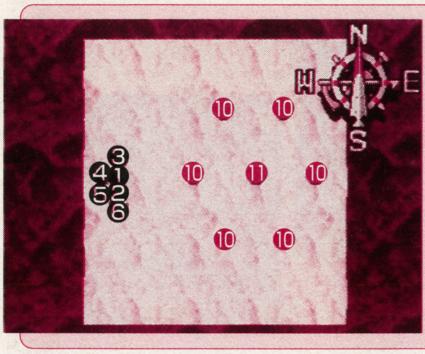


プレイヤーターンの始まる前に、1ブロックずつ橋が爆破されていく

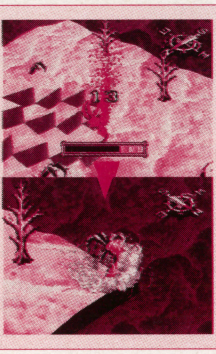
敵ユニット	数
⑦ギガバット	4
⑧シーフソルジャー	6
⑨シーフアーチャー	2

戦闘5 死の砂丘

デスアントアームはどんどん生えてくるし、経験値も得られないので倒しても仕方がないように思えるが、マヒ状態にさせられる場合があるので、近寄ってきたアームはすべて倒すようにしよう。ボディは攻撃力が高く、迂闊に近寄るとやられてしまう。魔法攻撃が有効なので、エリナとアッシュの攻撃魔法、ホセとリーンの間接攻撃で速攻する。



武器による攻撃はほとんど効かない。魔法を使え

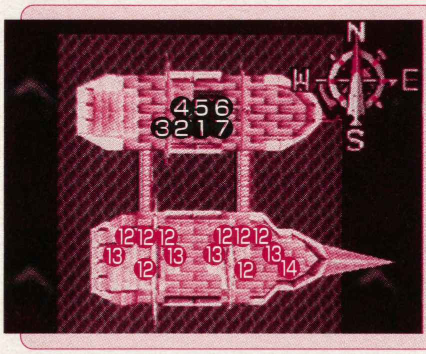


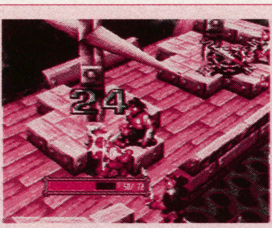
デスアントアームは敵ターンに入る度に増殖。マヒが怖いので、近寄ったら倒せ

敵ユニット	数
⑩デスアントアーム	6
⑪デスアントボディ	1

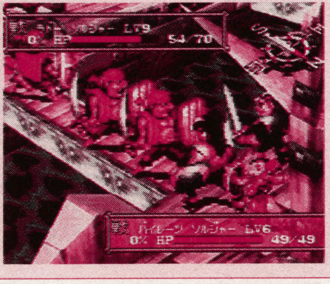
戦闘6 ガダル海

2本の渡り橋の前にキースとラドーを置き、敵をくい止めながら弓や魔法で攻撃していくのが基本的なパターン。ホルクスは両方のダメージを見て、回復魔法をかける。ボスのレッドドラムは回復魔法を使うが、支援効果と魔法で総攻撃すれば、なんなく倒せるはずだ。





レッドドラムに一度回復させてから、総攻撃をかける

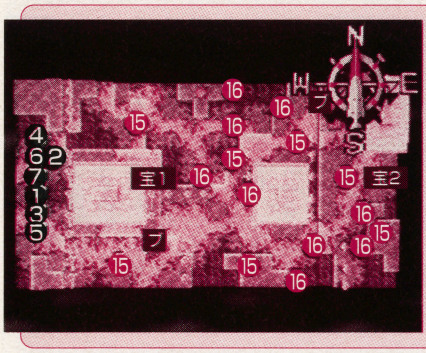


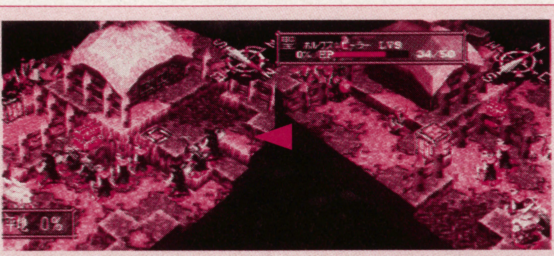
渡り橋の前に防御力の高いユニットを置いて盾とする。後方から弓や魔法で攻撃

敵ユニット	数
⑫パイレーツソルジャー	8
⑬パイレーツアーチャー	4
⑭レッドドラム	1

戦闘7 ユース村

ムラビトを1体倒すと資金が差し引かれ、全員倒してしまうとゲームオーバーとなるので要注意。ブロックで道を遮ることでムラビトの移動を制限できるので、徐々に誘導しながらイビルスタチューを破壊していく。ホセとリーンで、手前の2体を破壊してしまうのがポイント。





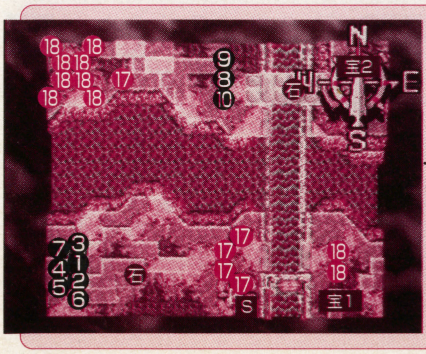
ブロックで進路を塞ぐ。ムラビトは別の進路に集中するので、この隙にイビルスタチューを破壊していく

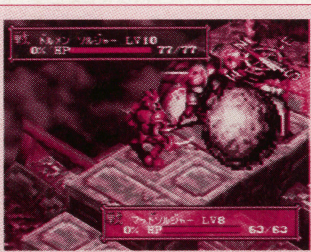
宝箱から入手できるアイテム	
宝1	ハーブ
宝2	マジックポーション

敵ユニット	数
⑮イビルスタチュー	7
⑯ムラビト	9

戦闘8 イグドラ渓谷

ガードドッグは直接攻撃の威力を半減してしまうが、なぜか弓には弱い。本隊側の4体はホセだけで片づけられるだろう。ドルメンら3人は橋の上にある石を盾に使い、本隊の合流まで粘る。写真のポジションなら、数の多いマッドソルジャーも1体ずつしか攻撃できない。





橋の上の石を利用し、敵に囲まれるのを防ぐ

ガードドッグは弓での攻撃にからっきし弱いのだ

宝箱から入手できるアイテム	
宝1	ギロチンリング
宝2	キュアポーション

敵ユニット	数
⑰ガードドッグ	5
⑱マッドソルジャー	10

"PS" マークおよび "Play Station" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation
シルエットストーリィズ
SILHOUETTE STORIES
シル★ストの魅力、密やかに浸透中…
きゃぁ～
浸透中…
もう死んじゃダメですよぉ～
シル★ストの魅力密やかに浸透中…
もう～ドコ見てるのよ～
私に何着せる気？
これって、ワラですよね
密やかに
Now On Sale
¥5,800（税別）
キミはもう見たか
シールを送って貰える
実物大の彼女達を。
初回特典! ポスター全員プレゼント
SELECT+START+L1.2+R1.2
シル★ストの魅力
KANEKO HOME PAGE ADDRESS : http.alpha-web.or.jp/kaneko/
雑誌記事には載っていない隠し技、おまけゲームアリ。
ゲーム開発スタッフ募集！
★格闘、シューティング、レース、パズルetc...
凄いゲームをガンガンつくっていきましょう！
【職種】①プランナー（企画経験者：ゲーム業界に限らず）
②デザイナー（3D、CG、DTPいずれかの経験者）
③プログラマー（アセンブラ、またはC言語経験者）
④ハードエンジニア（回路設計の経験3年以上）
【勤務地】本社（三鷹）
●まずはお電話下さい。………☎0422-71-7811 担当/人事部
サードパーティ募集！
★アーケード業界に衝撃の価格破壊！
低価格＆高性能な新32bitシステムボード
各社家庭用32bit機への移植もスムーズな画期的スペック。
『スーパーカネコノヴァシステム』のサードパーティとして
貴社の実力を奮ってください。ご連絡をお待ちしております
●ご連絡、ご質問は ☎0422-71-7811 担当/開発部 渡辺
KANEKO
株式会社 金子製作所
〒181 東京都三鷹市下連雀3-34-4 Tel. 0422-71-7811 Fax. 0422-71-7819
© 1996 KANEKO CO.,LTD.

『テイルズ』の総てが分かるページ！
今回は「ソーディアン」の秘密に迫る

MASTERS of SWORDIAN vol.1
FROM Tales of Destiny

連載ページのトップを飾るは、ナムコ渾身のRPG『テイルズ オブ デスティニー』。今回はその世界観を探る！

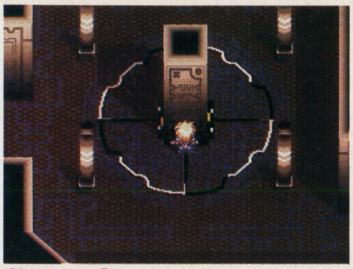
RPG	テイルズ オブ デスティニー
	ナムコ
PS	'97年春発売予定 価格未定
	メモリーカード対応（ブロック数未定）

History（歴史）
「天地戦争」から物語は始まる

『テイルズ』の世界を成す「ソーディアン」や「レンズ」。この作品を深く楽しむのに必要な、これらの要素に関する歴史を今回はまず語っていこう。

物語は過去に遡る。千年前、特殊な彗星がこの天体に衝突し、核の冬が起こる。これを生き残った人々は太陽を求めて、空中浮遊都市を建造。彗星から得た新物質で「レンズ」を作り、強大な力を手に入れた。その後、空中都市に住む天上人は地上攻撃兵器ダイクロフトを開発。地上に残された人々を支配しようとした。これに対し地上人は一斉に蜂起した。これが「天地戦争」の始まりである。

戦局は当初天上人にとって有利だったが、選民思想を嫌った一部の天上人が地上へ亡命したことで逆転する。彼らが、最新のレンズ技術を結集して最終兵器「ソーディアン」を完成させたからだ。これにより、空中都市群は陥落。地上人の手によりすべて海底に沈められた。そして数百年が過ぎ、人々は「天地戦争」も「空中都市」のことも忘れていったのである。



千年前の「天地戦争」時に陥落した空中都市群の遺跡などが各地に点在する世界なのだ

「天地戦争」時に作り出された怪物などが跳梁跋扈している

Prologue（序章）
少年と「物言う剣」の運命の出会い

数百年後、人々の記憶から過去の歴史が消えた頃。1人の少年が飛行竜に密航し、その船内で1本のソーディアンと出会う。少年の名前はスタン。彼が『テイルズ』の主人公である。やがて彼はソーディアンマスターとなり、複数の仲間と共に古代文明を巡る冒険に巻き込まれていく。

ソーディアンを巡る戦いの渦に巻き込まれた彼はやがて4人の仲間と出会う

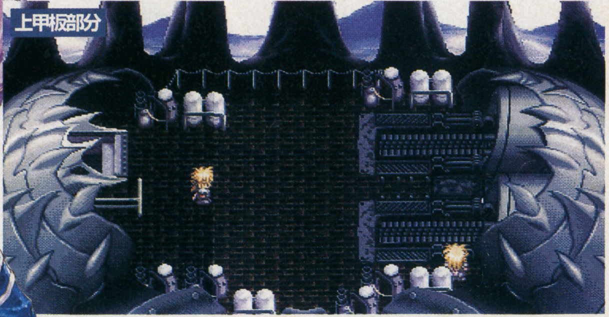
MASTER
スタン・エルロン

田舎の生活を嫌い、名声を得るためセイントガルド王国を目指して旅する若者。事の善悪に敏感だが、女性に弱い。年齢は19歳である。

身長172cm、体重63kg。

SWORDIAN
ディムロス（火）

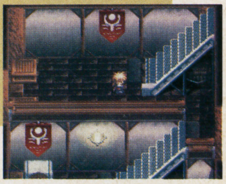
古代文明が産み出した知能ある剣のうちの1本。火の属性を持つ。元々は人間の男性突撃兵であり、「天地戦争」時に剣となる。性格は熱血漢タイプ。



生物であり、機械でもある不可思議な移動施設。物語の序章で登場する

謎の輸送施設「飛行竜」

「天地戦争」以前に建造されたらしい巨大輸送施設。工業製品でありながら、生物でもあるという特徴を持つ。誰が、どんな技術を用いて作ったかは謎。現在運行されているのは地中から発掘されたものである。

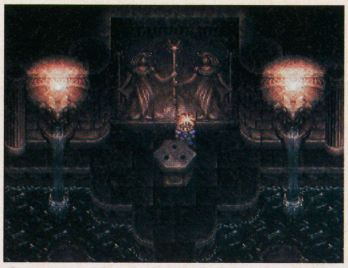


©いのまたむつみ／（株）ナムコ ※画面は開発中のものです

Ruins（遺跡）

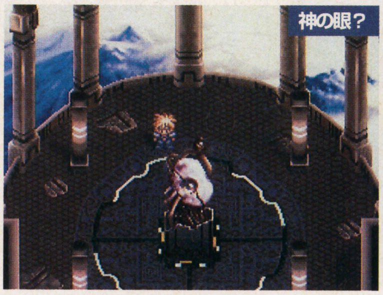
先史文明の遺跡を軸に謎が展開する

現在の時点ではスタンとディムロスの冒険がどのように展開するのか詳細までは不明。しかし、下記の画面写真などを見る限りでは空中都市やレンズにかかわる古代文明の気配が濃厚。かなりSF色の強い物語になりそうだと言えるだろう。いずれにせよSFC版『テイルズ』とはかなり趣の異なった物語になりそうだ。



⇧飛行竜以外にも、様々な古代文明の遺産が登場し、物語の中核を成すらしい…

⇩これが直径6mの巨大レンズなのか?!



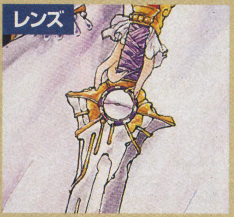
⇧やけに近代的な建築物。これが…？

QUESTION

「レンズ」と「ソーディアン」とは!?

ソーディアンとは前述の天地戦争時代に、人間を媒体として作られた知能ある剣（インテリジェンスソード）。これらは当時、最終兵器として6本が作られた。柄の部分には小型レンズが埋め込まれており、これによって使い手は精神力を増幅、魔法を使用できる。また、オプションの「能力拡張ディスク」を挿入しての強化も可能である。一方のレンズは、この世界に巨大彗星が降った時にもたらされた魔法鉱物「ディスク」を集積、研磨して作られた人工物体で、魔力を有する。現在（ゲーム開始時）では、その製造技術は失われている。天地戦争当時には巨大レンズ「神の眼」も製造され、空都ベルクラントの動力源として機能していたらしい。

⇧ソーディアンマスターだけが魔法を使える

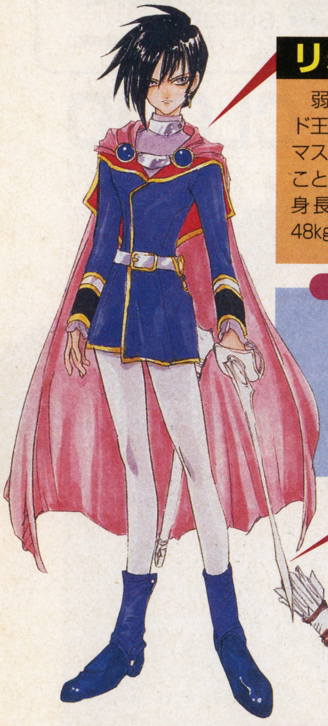


⇧柄に埋め込まれたレンズによりソーディアンは強大な破壊力を有する兵器となった

Encounter（出会い）

仲間となる4人のソーディアンマスター

この世界に6本しか存在しない、ソーディアン。それを持つ者はソーディアンマスターと呼ばれ、レンズの力により強力な魔法を使用できる。いのまたむつみ女史デザインによる『テイルズ』のキャラは一見線が細そうだが、どこか凛々しさを感じさせる。彼らとスタンの紡ぐ旅路と、未だ姿の見えない「敵」の存在が『テイルズ』に対する期待をかきたててくれる。次回からはさらに突っ込んだ内容をお届けしていくぞ！



MASTER

リオン・マグナス

弱冠14歳にしてセイントガルド王国に仕えた天才ソーディアンマスター。他人に対して心を開くことがなく、本心が掴めない存在。身長159cm、体重48kg。年齢は16歳。

SWORDIAN

シャルティエ（大地）

細身で、軽量のソーディアン。戦闘力は高いが、本性は卑屈で臆病。

SWORDIAN

アトワイト（水）

水の属性を持つソーディアン。元々は人間の女医であった。体力回復能力を持つ。性格は理知的で、冷静。

MASTER

ルーティ・カトレット

財宝を探して旅する少女冒険家。小柄で非力だが、俊敏さとアトワイトの魔力を駆使し荒稼ぎしている。身長157cm、体重46kg。スリーサイズは上から83・56・83。

MASTER

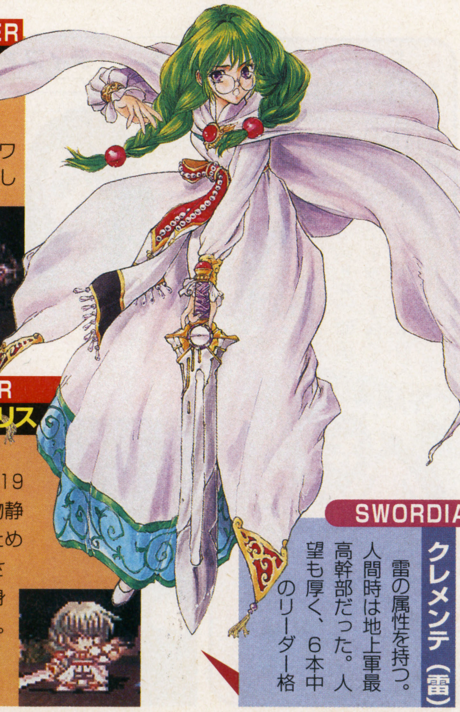
ウッドロゥ・ケルヴィン

ファンダリア王国の王子で、年齢23歳。現在は自由奔放な旅を続ける身。常に温厚かつ紳士的で容姿端麗。剣術にも長ける。特に弓を扱わせると右に出るものはない。身長181cm。体重68kg。

SWORDIAN

イクティノス（風）

かつては地上軍の情報将校だった。無口でニヒルな性格を持ち、ディムロスの対極に位置する。風の属性を持つ。



MASTER

フィリア・フィリス

遺跡や歴史についての知識が深い19歳の少女。普段は物静かだが、潔癖症のため汚い場所だと冷静さを失ってしまう。身長162cm、体重42kg。サイズは上から74・54・82。

SWORDIAN

クレメンテ（雷）

雷の属性を持つ。人間時は地上軍最高幹部だった。人望も厚く、6本中のリーダー格

INAL ANTASY REAK

ファイナルファンタジーフリーク

新旧問わず、『FF』情報をどこよりも深く追求する連載開始!!

RPG ファイナルファンタジーⅦ
スクウェア
PS 1月31日発売予定 6800円
メモリーカード対応（ブロック数未定）
CD3枚組

CHARACTER

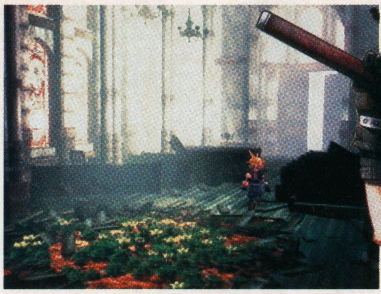
「ソルジャー」から「フリーの傭兵」へ…主人公、クラウドの素顔を大追跡!!

『FFⅦ』の主人公である、クラウド。彼はその卓越した剣技を生かし、傭兵まがいの仕事を生業としている。そんな彼だが、以前は今作の敵である「神羅カンパニー」の精鋭戦士部隊「ソルジャー」に所属していた過去を持つ。「ソルジャー」の実体は明らかではない。だが、『FFⅦ・体験版』からはテロリストの鎮圧などを行っていることがわかる。クラウドも一戦士として参加していたのは間違いないだろう。だが、ここでクラウドの真意が気になってくる。反神羅組織「アバランチ」でテロ活動を続ける彼。「神羅～」からの脱退に何か曰くがあるのだろうか？それとも、ただずぶといだけ…？いずれにしろ謎多き主人公である。

『FFⅦ体験版』より。エネルギーのすべてが吸い尽くされるというのに…

冴え渡る剣の技。武器を使っての戦闘能力はパーティの中でもトップクラス。魔法だってお手のモノ!!

クラウドの必殺技の1つ。大剣を振り回し、敵の体に「凶」の文字を刻み込む。もっと難しい漢字を刻む技もあったりして



廃屋となった教会。ここでエアリスに会う?

CLOUD

クラウド

『FFⅦ』の主人公。ツンツン頭と身長ほどの剣がポイント

CHECK クラウドの武器

西洋の「ツヴァイハンダー」や、中国の「斬馬刀」を彷彿とさせるこの巨大な剣。『体験版』から察するに、特に魔力を帯びているような気配はないが、刃の根元に開いた2つの穴。何か意味があるのか…?

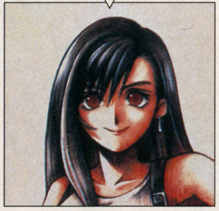
硬そうなモンスターですらも、その重みで打撃を与える

QUESTION

ティファが知る(?)クラウドの過去とは

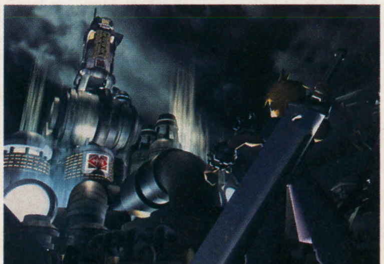
兵士となるべく、13歳の頃故郷ニブルヘイム村を飛び出したクラウド。その後「ソルジャー」の一員となるが、ある事件をきっかけに脱退している。「ソルジャー」時代の彼を知る者はいないが、幼少の頃の彼を知る者は存在する。幼なじみであるティファだ。明るそうな彼女からなら、彼のちょっと違った少し恥ずかしい一面が見られそうだ。

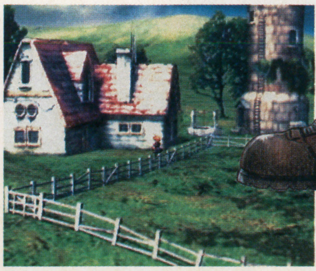
Key Person：ティファ



クラウドの幼なじみで、彼がスキ。燃えます

クラウドと「神羅カンパニー」の関係は?





どこかの村に着いたクラウド。この村に故郷の面影を見ているのか…?

FREAK'S FREE SPACE

このコーナーでは、『FF』大好き野郎ども(もっちろん、ギャルは大歓迎!)の熱いハガキを募集しています。どのシリーズでも、『FF』関係なら文字ネタ、イラスト何でもOK。下のあて先までドシドシ送ってちょーだいネ!!

PS・Magから拝借してきました(東京都／弥木たかき)

ハガキのあて先は　このコーナーへのハガキは　〒105　東京都港区東新橋1-1-16 FMW編集部「FFF」係まで送ってください！

©スクウェア／キャライラスト：野村哲也

グッズやCDをはじめ情報満載！
『ときメモ』関係なんでもアリのファンページ

ときめき Hot Line

●PCエンジン版メインイラスト（1994年）
今から2年前、『ときめきメモリアル』が初めて登場した時の記念すべきメインイラスト。なんだか4人の顔も、ちょっとだけ幼く見える気がする。

全国120万人（推定）の『ときメモ』野郎たちに捧げる新コーナーが連載開始！　さっそく第1回目は新製品の紹介だ。これで「女々しい野郎どもの歌」を聞かずにすむ？

この秋登場する『ときメモ』ニュープライズセレクション

秋も深まり肌寒い日も多いけど、いつもときめきを忘れない全国の『ときメモ』ファンのみんなのハートには、今日も卒業式の日の暖かい春風が吹いているよね。そんなメモラーのときめきライフのお手伝いをしようと、「ときめきホットライン」の連載を始めました。みんなの熱い想いをハガキに託して送ってくださいね。さて第1回目は、このたびクレーンゲームに新登場の『ときメモ』グッズの紹介です。壁掛け時計と写真立ての2種類。ときめきのあまり、クレーンを操作する手が震えそうです。

ときめきウォールクロック

10月下旬に登場予定。直径は約15センチ、単3乾電池1本で動きます。人恋しい秋の夜長も、この時計を眺めていれば、あっという間に過ぎ行く至福の瞬間となるでしょう。時よ止まれ！　でも、時計は止まらないで！

ときめき写真ホルダー

こちらは11月下旬に登場予定です。幅約14センチ、高さ約11センチ。憧れのあのコの写真の反対側は、全キャラの集合写真。枕元に置いておけば、きらめき高校で過ごした3年間の夢を見ることができるかもしれませんね。

おハガキ待ってまーす　このコーナーでは『ときメモ』に関する投稿を随時募集中。イラスト、やって欲しい特集の希望などよろず大歓迎。ハガキに住所、氏名、年齢を記入して〒105 東京都港区東新橋1-1-16TIM FMW編集部「ときめき」係まで。

©KONAMI

天馬への階段
Stairway to Swift Horse

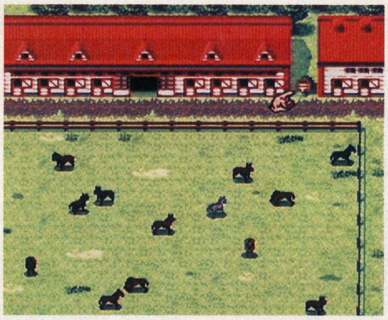
シミュレーション ダービースタリオン96
アスキー
SFC 発売中 12800円
バッテリーバックアップ対応（最大2ファイル）
サテラビュー対応

馬ゲー万歳！ あらゆる馬ゲーを10倍おもしろくする情報ページ

機種に限定のない、すべての馬ゲーに対応したページがスタート！ 今回は馬ゲー界の横綱ソフト、『ダービースタリオン96』の隠し種牡馬パスワードを一挙公開するぞ!!

永久保存版・『ダビスタ96』種牡馬パスワード一覧公開！

連載第1回目は、『ダービースタリオン96』の全隠し種牡馬の出現パスワードを紹介する。牧場のポストをクリックしてこのパスワードを入力すれば、これら往年の名種牡馬を使用することができるのだ。ただし、ロムに保存できるのは1頭だけなので、新たに他の種牡馬を登場させた場合は、前の種牡馬データが消滅するので注意しよう。また、当コーナーでは、この隠し種牡馬のみを使った誌上レースを開催する。詳しくは下記の応募要項を参照してほしい。



➡この郵便ポストをクリックして種牡馬パスワードを入力して種付けせよ

海外種牡馬 パスワード一覧

海外で活躍したスターホースたちの血統。使い方次第では大化けの可能性も。

馬名	系統	能力	パスワード
サドラーズウェルズ	ノーザンダンサー系	成長／持続 気性A 底力A 健康A 実績A 安定A	もみゆりい ばてくらち へぼらおぐ はぬりまり とあぜぺあ ぎいはつこ やてばきへ ぱめせと
ダンチヒ	ノーザンダンサー系	成長／普通 気性A 底力A 健康C 実績A 安定A	みすけげべ ぶぎぶぞな ろかなまざ ゆてくりあ わたねけお くでばなら れざわねげ さどだた
ヌレイエフ	ノーザンダンサー系	成長／普通 気性A 底力A 健康B 実績A 安定A	へひきさで さんわおら わほせるむ まごびてふ すくぜはか ろわるなせ そるてぱぐ ぎうぺぜ
カーリアン	ノーザンダンサー系	成長／普通 気性B 底力A 健康A 実績A 安定A	はぜほざお なしがちと でいめせが かぬざもや ぐりかちご たひわつろ へめにばが どいにる
ウッドマン	レイズアネイティブ系	成長／普通 気性B 底力A 健康A 実績A 安定A	いなれぞえ ぱぱおしめ へつにもけ めぎせすひ がかげかと わよぬぺめ わだたつゆ らほがけ
レインボークエスト	レッドゴッド系	成長／普通 気性A 底力A 健康A 実績A 安定B	おどむみく ろくぐせよ ひもらぬぜ ぼんぼびほ ぎですああ めむむにけ ぽれべきけ えるどび
プレザントコロニー	リボー系	成長／晩成 気性A 底力A 健康B 実績A 安定A	とはぱみえ ぬらまこぎ ぽろぽゆせ びべぐはつ せぼどまた きざだちば ぺろあのと しはぽぱ
エルグランセニョール	ノーザンダンサー系	成長／普通 気性B 底力A 健康B 実績A 安定A	ごぺりめぎ ぐべぐあと らおとぬし ううざかた ぎぶいほぎ よみたみろ なしのちぱ ごみきへ
スルーオゴールド	ボールドルーラー系	成長／晩成 気性B 底力A 健康A 実績B 安定C	だざぶうう だぞにらど ぞゆつだそ へまふぶく れさごげた えししにぱ ぽこわめぎ こぽなぶ
デヴィルズバッグ	ヘイルトゥリーズン系	成長／早熟 気性A 底力A 健康A 実績B 安定B	ろばせぱま まぞなねた らもふつぽ わろまあぐ れあちぱく るせなまや もぽぺまだ ばべぎろ
コジーン	グレイソヴリン系	成長／普通 気性A 底力A 健康B 実績A 安定B	どざおらう どほぜつい せとちつう やぼのひえ がざぶだせ けどぐおぐ ほぺざだく やすざぼ
ダルシャーン	ネヴァーベント系	成長／晩成 気性B 底力A 健康A 実績A 安定A	ぽげぽだで さうむむぱ ぼらなまや みぜるつぺ くせなどつ さたこつぶ へさぱざゆ どふやぎ
フォーントリック	ニアークティック系	成長／早熟 気性A 底力A 健康B 実績A 安定A	でのこぺぶ けぼぎぶぶ ぞわばへし みでざねぞ どいかしな ゆろろてへ ゆぼえきた だぺまや
リローンチ	インテント系	成長／普通 気性A 底力A 健康A 実績B 安定C	めしやこま えたけめの ぱむすろげ えろだへざ そげりたぬ ぞがひたぱ せひかれに はまぞね
ワイルドアゲイン	ニアークティック系	成長／普通 気性A 底力A 健康A 実績B 安定B	くおよぺぺ ぜぜふむら いらくぱぐ さぱほのが れうしうだ はほなちぞ いぞぽばは まくこち

隠し種牡馬 パスワード一覧

惜しまれながらも抹消されてしまった数々の名馬たちの血統が、今蘇る。

馬名	系統	能力	パスワード
スティールハート	ハビタット系	成長／早熟 気性B 底力B 健康B 実績A 安定B	ぎせあびし もぼけけだ はべぐれへ どねみなよ ぞめがゆれ みごめうろ のけのけぺ きぱぱん
トウショウボーイ	プリンスリーギフト系	成長／普通 気性A 底力A 健康B 実績A 安定B	おかそぐは やぬのぎぎ ようたほほ いいあぱび うべいうち すごえこぺ ちかざちき すひぐひ
モンテプリンス	サンインロー系	成長／晩成 気性B 底力B 健康B 実績C 安定B	つふごさね ちすきがぺ ぶぽぱひよ ざひもべわ したよしぼ もむぽぶむ ろこおばて くまくの
ギャロップダイナ	ノーザンダンサー系	成長／晩成 気性C 底力A 健康A 実績B 安定C	たちひける ろひわつろ へめにのの つとむむが たむしたろ でぱちそあ ぱゆせぐご ぬのせえ
リヴリア	ネヴァーベント系	成長／普通 気性B 底力A 健康B 実績A 安定A	らさわしえ ぞやだぱば えふぺぱぼ りこくりか きれまうう ねねぎしも あこぺつぶ とこよた
プレイヴェストローマン	ネヴァーベント系	成長／普通 気性A 底力B 健康A 実績B 安定A	へあつひど しむぜちむ きぬちほす ごぞぱまゆ びごぶぽら おちぶにふ かのがぎろ うやそつ

©Sonobe Hiroyuki／ASCII

大会参加馬と投稿募集のお知らせ

「天馬への階段」では2種類の応募を行っている。「馬ゲー俺に言わせろ！」はフリートーク形式の投稿モノ。馬ゲーに関するエピソードや体験談など何でもOKだ。「馬ゲー大会」のほうは読者参加型の誌上レースを行うもの。下記の手順にしたがって応募してほしい。

投稿は
〒105 東京都港区
東新橋1－1－16
TIM FMW編集部
「馬ゲー」係

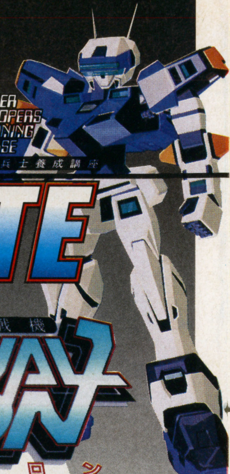
大会は
〒980 宮城県仙台市
青葉区二日町6－7
シャンボール青葉2F
TIM FMW編集部
「馬ゲー大会」係

●ダービースタリオン96大会

今回紹介した隠し種牡馬のみを使った誌上レースを開催する。参加者は発走させる馬の名前、年齢、性別、肌馬の名、母系の父の名、パスワードをハガキに明記して応募してほしい。登録は1人何頭でもOK。締め切りは11月8日必着だ。強力な「作品」を待っているぞ!!

●ウイニングポスト2 プログラム96大会

スーファミ、PS、SSの3機種合併の誌上レース。こちらも発走させる馬の名前、年齢、性別、肌馬の名、母系の父の名、パスワードをハガキに明記して応募してくれ。登録は1人何頭でも可能だぞ。締め切りは12月6日必着。3機種混合レースの頂点を極めるのだ!!

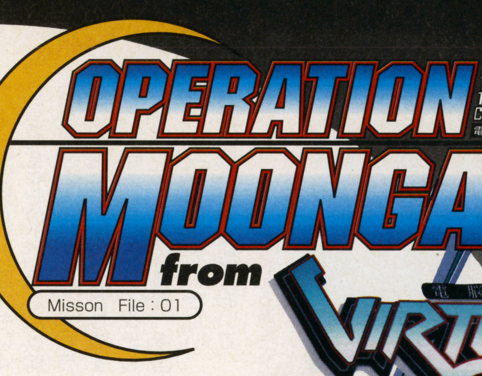


OPERATION MOONGATE from VIRTUAL ON

CYBER TROOPERS TRAINING COURSE 電脳兵士養成講座

Misson File : 01

電脳戦機 CYBER TROOPERS バーチャロン



アクション **電脳戦機バーチャロン**
セガ
SS 11月29日発売 5800円
バックアップメモリー対応（11ブロック）
ツインスティック対応
同画面対戦可能（最大2人）

バーチャロンの世界をより深く理解するためのページ。今回は、発売日も決定したSS版の新要素をお届け！

OPENING

発進準備のVRたち オープニングムービー公開

SS版『バーチャロン』には、オリジナル要素としてムービーが追加された。今回入手したサンプルからは、その超美麗な映像を紹介する。VRたちの作動音まで聞こえるかの様なこのムービー。彼らにさらなる存在感を与えており、感動もの。当然、業務用にあった、アドバタイズデモも入っているので、安心してもらいたい。

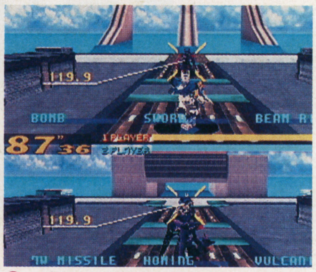
VS BATTLE

SSの対戦画面は2種類 バーチャロンの適性が試される

このゲームの魅力を高めているのは何といっても、VSモードの存在。SSではマシン1台で対戦できるよう分割方式のVSモードで、画面は2種類から選べる。

●横分割画面

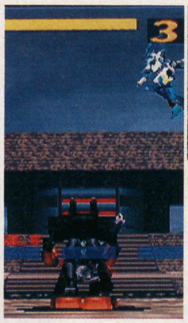
画面を上下に分けたモード。1Pモードにくらべて横方向の視野が広くなっているので、敵機のダッシュ移動に対応しやすい。反面、上空攻撃に対して反応しづらい。



⇧1P側が上の画面を操作する。CPU戦とは違った戦略が必要だろう

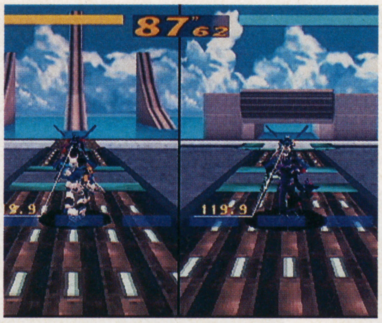
●縦分割画面

横分割とは反対に、上空への視野が広いので、空中戦を得意とするVRにとっては苦戦を強いられる分割画面。横方向の狭い視野を利用する戦略がカギになりそう。



●各画面の視野の違い

⇧⇨2つの写真の背景を見てもらえば相手機の高さと横方向の差が分かるだろう。分割画面の種類によってここまで、視野に違いがある。戦い方にも違いが出そう



⇨ジャンプから相手の背後に回り込むといったテクニックが使いにくい

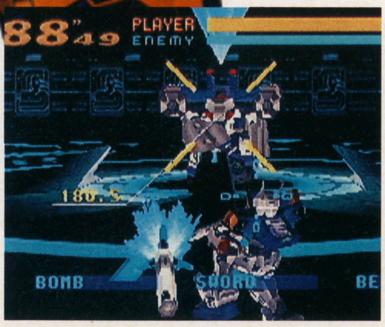
SYSTEM BUG「JAGUARANDI」

謎のVR「ヤガランデ」 SSでの存在を確認

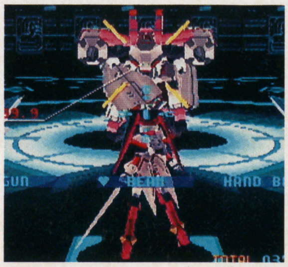
システム上には存在しないはずのVR。ある条件を満たすと、突如出現する。この現象はSSでも再現されていた。その存在はVRパイロットにとって、脅威である。さらに、このVRの恐ろしさはその兵装にあるといえる。何故ならこの機は、現行のVRでは考えられないほどの火力を持っており、同時に射出できる弾数も多いからだ。軽量級VRなどは、一撃で全ての装甲を奪われることもある。

CODE : UNKNOWN
JAGUARANDI
［ヤガランデ］

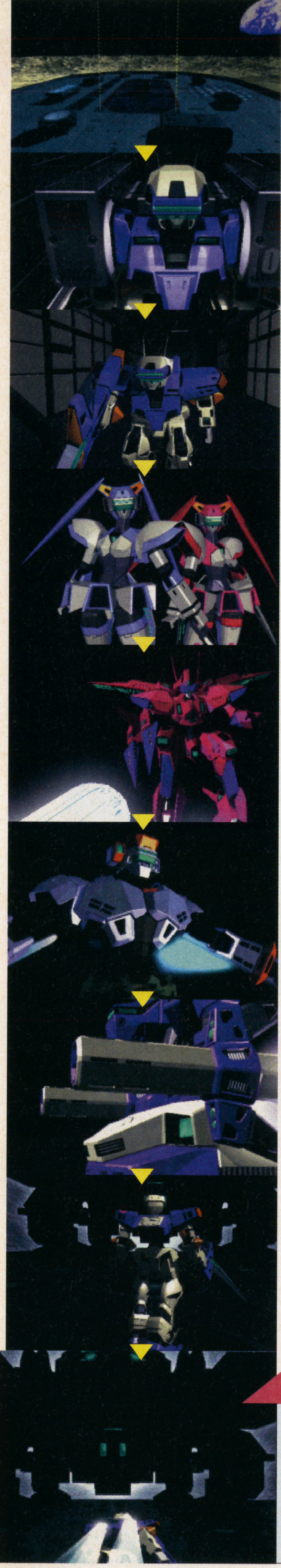
すべてが謎に包まれたVR。撃破されると、その巨体を収縮させながら、消滅してしまう



⇦巨大なバズーカ弾がテムジンを襲う。こんな攻撃が大量にやってくるのだ



⇧ヤガランデのカラーリングは対峙するVRによって変化する



迫力のOP テムジンVSジグラット!!

月面遺蹟へと向かうテムジン。各VRたちもそれに呼応し、特徴的なアクションを繰り広げる。そして遺蹟最深部へと突入するテムジン。そこには巨大な最終兵器、ジグラットが待ち受けていた。最後の戦いが今始まるのだ！

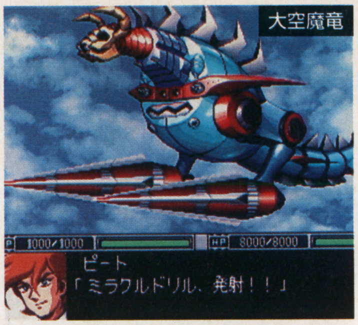
©SEGA ENTERPRISES

SUPER ROBOT A GO!GO! from シミュレーションシリーズ 新スーパーロボット大戦

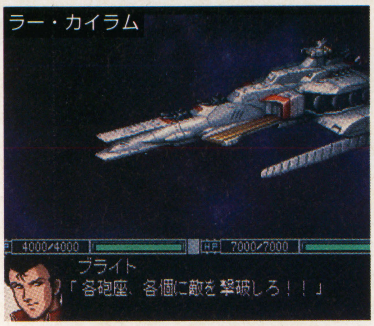
Robots 大空魔竜隊を中心に組織構成

『新スーパーロボット大戦』は、今までのシリーズとはまったく関連性を持たない世界で話が展開する。地球から物語は始まり、マジンガーZなど懐かしい面々もいくつか登場するものの、そこは以前とはまるで違う世界である。パラレルワールドと言えば分かりやすいだろうか? その第1歩として、プレイヤーが操る部隊、今回はこれについて触れていきたい。

地球防衛軍極東支部において、大文字博士の手によって制作されたのが大空魔竜。これこそが『新〜』の旗艦であり、過去のシリーズから脱却したあかしでもある。同博士開発のガイキングを始めとして、極東区域(特に日本)では戦闘用ロボットの開発が盛んであった。光子力研究所のマジンガーZ、早乙女研究所の真・ゲッターロボ、竹尾ゼネラルカンパニーのトライダーG7などが大空魔竜隊に現在参加している。



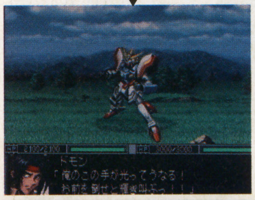
全長400メートルを越える超巨大メカ。今回の戦艦的扱いになる



対MS戦による艦橋の被弾率を考慮、戦闘ブリッジを別に持つ主力戦艦

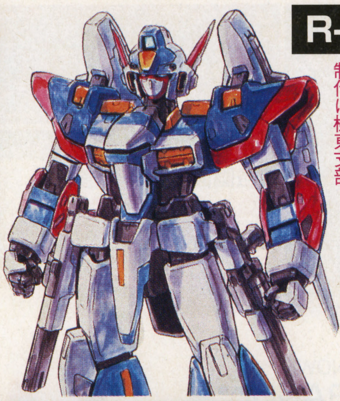
第1回:地球防衛軍に所属するロボットたちを総点検!!

●シャイニングガンダムのシャイニングフィンガー
みなさんおまちかねの必殺技。リアルロボットにあるまじき威力を誇る

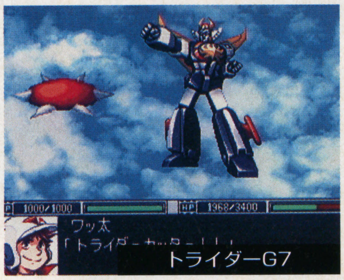


SPT(Super Powered Tracer)という機体。V-MAXという戦闘システムを持つ

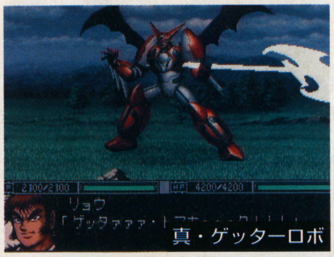
史上最速のMS、V2ガンダムに長距離支援用バスターパーツなどを装備した機体。パイロットはウッソ=エヴィン



ゲームオリジナルのロボット。制作は極東支部

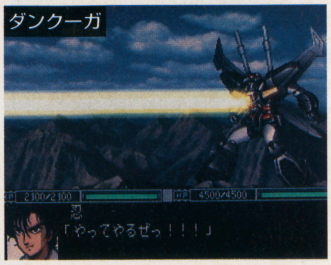


竹尾ゼネラルカンパニー製。最大7つの変形パターンを持つ。パイロットは社長の竹尾ワッ太(小学生)



ゲッター線の暴走により生まれかわったゲッターロボ

ニュータイプ専用の試験型MS。複数のフィンファンネルを装備している。パイロットはアムロ=レイである



極東支部において葉月博士が開発したロボット。ちなみに、ダンクーガとは漢字で「断空我」と書き、「我れ断ちて空になる」ことを意味している

●現在までに判明している地球防衛軍所属ロボット

- 大空魔竜(ピート=リチャードソン)
- ガイキング(ツワブキ=サンシロー)
- 剣竜バゾラー(ヤマガタケ)
- 翼竜スカイラー(ファン=リー)
- 魚竜ネッサー(ハヤミ=ブンタ)
- ボルテスV(剛健一)
- トライダーG7(竹尾ワッ太)
- マジンガーZ(兜甲児)
- アフロダイA(弓さやか)
- νガンダム(アムロ=レイ)
- ラー・カイラム(ブライト=ノア)
- Vガンダム(ウッソ=エヴィン)
- V2バスターガンダム(同上)
- ガンイージ(ジュンコ=ジェンコほか)
- シャイニングガンダム(ドモン=カッシュ)
- ライディーン(ひびき洸)
- ダンクーガ(藤原忍)
- レイズナー(アルバトロナル=エイジ=アスカ)
- 真・ゲッターロボ(流竜馬ほか)
- R-1(リュウセイ=ダテ)
- R-2(ライディース=F=ブランシュタイン)
- R-3(アヤ=コバヤシ)

※括弧内はメイン・パイロット。なお、このほかにもロボットは存在するらしい。

シミュレーション 新スーパーロボット大戦
バンプレスト
PS 12月13日発売予定
6800円
メモリーカード対応(3〜13ブロック)

©葦プロ/サンライズ・NTV/創通エージェンシー・サンライズ/創通エージェンシー・サンライズ・テレビ朝日/ダイナミック企画/東映/東北新社/フジテレビ・東映動画/BANPRESTO

郵便はがき

50円
切手を
はってください

105-□□

東京都港区東新橋1－1－16
徳間書店インターメディア㈱

ファミマガ Weekly

ファミマガLand　モニター募集係

ファミマガWeekly　創刊号

(キリトリ線)

□□□-□□

住所

最寄り駅(　　　　)線(　　　　)駅

ふりがな

氏名

電話番号
(　　　)　　－

学校・学年

小学校・中学校・高等学校・大学　　　　年

専門学校・社会人・その他

誕生日　19　　年　　月　　日　　　性別　男・女

(キリトリ線)

好きなジャンル とても好きなジャンルをA、さほどでもないものをB、あまり好きではないものをCと記入してください。						
	RPG		格闘アクション		アドベンチャー	
	シミュレーション		スポーツ		パズル	
	アクション		シューティング		テーブル	

好きな系統のゲーム とても好きな系統をA、さほどでもないものをB、あまり好きではないものをCと記入してください。						
	業務用の移植もの		海外ゲーム		アニメ(マンガ)原作もの	
	ゲームキャラ重視		美少女系		兵器・メカもの	
	パソコンからの移植		ファンタジー		SF	

過去、プレイしたなかで最も好きなゲーム

ゲーム歴　　　　年	プレイしたゲーム本数　　　　本

所有ハードに○をつけてください(いくつでも)

1. ニンテンドウ64　2. プレイステーション　3. サターン　4. PC-FX
5. スーパーファミコン　6. ファミコン
7. NEO・GEO/NEO・GEO CD/NEO・GEO CDZ
8. メガドライブシリーズ　9. スーパー32X　10. PCエンジンシリーズ
11. ゲームボーイシリーズ　12. バーチャルボーイ
13. ゲームギア(キッズギア)　14. 3DO　15. DOS/V
16. マッキントッシュ　17. PC9801・9821シリーズ　18. MSXシリーズ
19. ピピンアットマーク　20. 業務用　21. その他　22. 何も持ってない

年平均新作ソフト購入本数　　　　本	年平均中古ソフト購入本数　　　　本
週平均ゲームプレイ時間　　　　時間	月平均ゲームセンタープレイ時間　　　　時間

以下の項目について、ゲームの評価ができるほどの知識があるものに○をつけてください(いくつでも)

1. 野球　2. サッカー　3. ゴルフ　4. 釣り　5. プロレス
6. その他のスポーツ　7. 麻雀　8. パチンコ　9. パチスロ
10. 将棋　11. 囲碁　12. 競馬　13. ギャンブル　14. ピンボール

あなたといっしょに
翔びたい……
卒業
Crossworld
サターン版
オリジナル
ヴォイス・ドラマ
収録!!
1996年11月上旬発売予定／予価5,800円(税別)
人気キャラクター「卒業」「卒業II」の10人に新キャラ2名を加え、華やかにアドベンチャーゲームでセガサターンに登場!!
SEGASATURN
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、
SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
SHOGAKUKAN PRODUCTION
©1995、1996 M2／SOFIX／イースリースタッフ©1996マーカス／小学館プロダクション
発売元／小学館プロダクション 〒101 東京都千代田区神田神保町2-30 昭和ビル TEL. 03-3222-9106

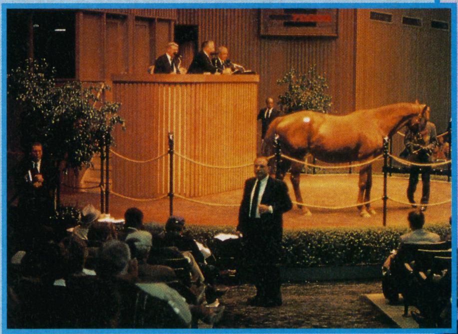
©HECT／N.OKADA 1996
スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。

株式会社 ヘクト
〒171 東京都豊島区高松1-11-16 西池袋フジタビル
PHONE 03-3956-2719 FAX. 03-3956-7002

スーパーファミコン®

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

挑戦!! 世界の檜舞台へ



古田敦也のシミュレーションプロ野球2

好評発売中!!

スーパーファミコン® 希望小売価格 8,000円(税別)

hector
Playing Interface

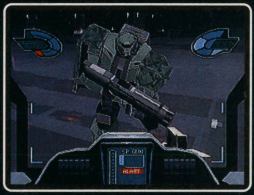
SEGASATURN
人類最大の危機!!
その時、光の巨人は現れる。
ウルトラ戦士と怪獣たちの激闘に、
大阪城が、ゴルゴダの丘が、科特隊基地が、崩れゆく・・・。
単なる背景を超え、とことんリアリズムを追求した
3Dポリゴンのバトルステージで、あの時の興奮そのままに巨大バトルが甦る!
ウルトラマン
光の巨人伝説
'96年12月 決戦
■対戦格闘アクション
■16Mカートリッジ付
■CD-ROM
■7,800円(予)(税別)
©円谷プロ
©BANDAI 1996 MADE IN JAPAN
※画面は、開発中のものです。

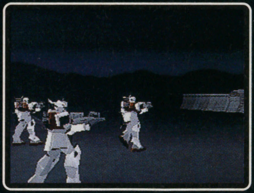
SEGASATURN

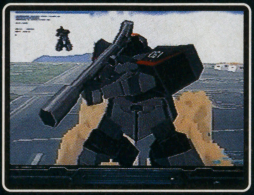
セガサターンが可能にした迫力の3Dアクション、
ゲームとは思えぬドラマティックなシナリオ展開、
それらが君を、一年戦争という戦場へ誘う!

MOBILE SUIT GUNDAM SIDESTORY Ⅰ 戦慄のブルー

U.C.0079 01.03 THE DUCHY OF ZION DECLARED WAR AGAINST U.N.T FOR ITS INDEPEDENCE. SO CALLED THE ONE YEAR WAR BEGAN.







［セガサターン専用ソフト］ 機動戦士ガンダム外伝Ⅰ 戦慄のブルー
好評発売中!! 4,800円（税別）

オリジナルメカデザイン：大河原邦男／シナリオ監修：サンライズ

SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器,ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
●価格はメーカー希望小売価格です。●表示価格は、税別になっております。●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。

バンダイゲームステーション 03-3847-5090 ［受付時間 月～金曜日(除く祝日)10～16時
電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。
●東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れなく／●受付時間外の電話はおさけください。

バンダイの商品は こども商品券で
デパート・スーパー・玩具店で販売しております。

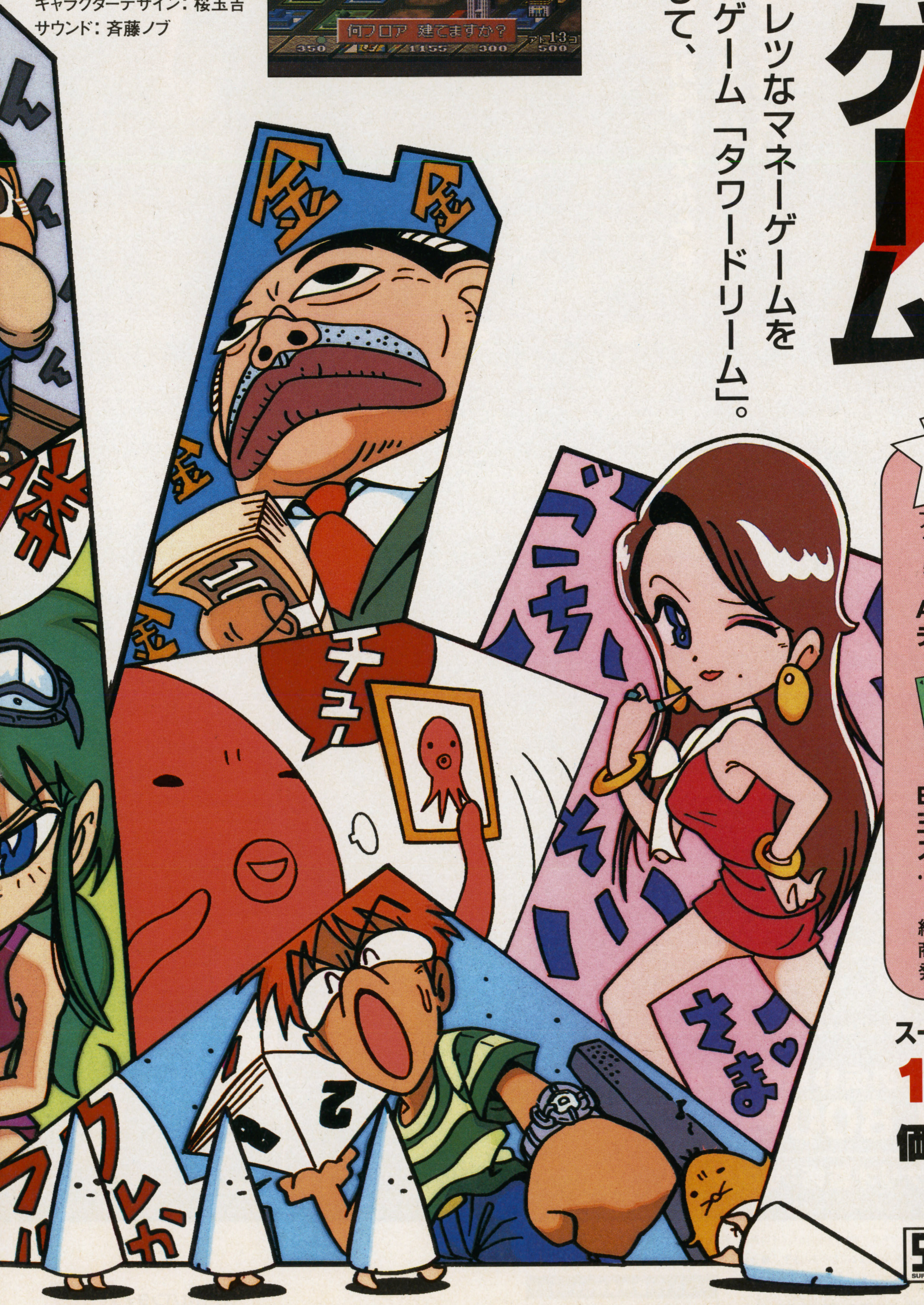
バンダイの最新情報をキャッチ!
バンダイ ホームページアドレス
http://www.bandai.co.jp/

株式会社バンダイ
マルチメディア事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-81
BANDAI

激闘！マネーゲーム

会社設立、増築、合併、シレツなマネーゲームを
繰り広げる新感覚ボードゲーム「タワードリーム」。
ライバルたちを蹴散らして、
めざせ！世界のビル王。

制作スタッフ
ゲームデザイン：宮岡寛
折尾一則
柳沢健二
キャラクターデザイン：桜玉吉
サウンド：斉藤ノブ



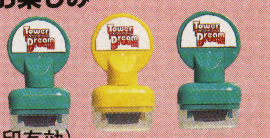
発売記念キャンペーン

特製グッズを1,100名様にプレゼント

ソフトの箱に入っている
アンケートハガキを送ってくれた人の中から抽選で
1,100名様に、どこにも売ってないタワードリーム
特製グッズを差し上げます。どんどん応募してね。

A賞：キャラクターのイラスト入り
テレカ3枚組セット……100名様

B賞：絵柄は見てのお楽しみ
玉吉コロコロ
スタンプセット
…1,000名様



締切：96年11月末日（消印有効）
商品の指定はできません。
発表は商品の発送をもって代えさせていただきます。

スーパーファミコン用ソフト「タワードリーム」

10月25日（金）発売

価格：8,000円（税別）

16メガROM＋64Kバックアップ RAM

STF SUPER TURBOFIL ターボファイルツイン対応

ターボファイルツインは
アスキーの商標です。

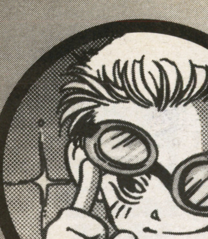
スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。

〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 ASCII 株式会社アスキー

SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO

©1996 ASCII Corp.／折尾一則／メディアポート／クレアテック／シー・ラボ／桜玉吉／斉藤ノブ

PlayStation
SANTOS
戦闘、開始!
ランディ
声:置鮎龍太郎
ヴェル
声:桑島法子
ピース　ルイコ(二役)
声:井上喜久子
アイン
声:中尾みち雄
レニィ・アルシーア
声:宮村優子
2D縦スクロールシューティング
AIRGRAVE
エア・グレイヴ
11月発売予定
予価5,800円(税別)
その他
クレイドル艦長 声:大場真人
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
株式会社サントス 〒103 東京都中央区日本橋小伝馬町 三報ビル6F TEL.03-5641-1015 (ユーザーサポート)
©1996 SANTOS LTD,.
ポリミクス2Dシューティング[シュタールフェーダー]好評発売中!! 5,800円(税別)



FMW ファミマガ ウィークリー 特捜隊 SINCE 1996

Aなぜ、M2研のロゴマークはやしの木の形？

セガのゲーム「バーチャファイター」に出てくるヤシの木のロゴマークには、どんな意味があるのか？　ヒロシとアユミは、「バーチャファイター」に、攻略本で解き明かされていない「謎」を発見した！　オープニングのセガのロゴマークの次に出るヤシの木の絵と「AM2」という文字のマークはなんだろう？　同じセガのゲームでも、バーチャロンやラストブロンクスは、セガのロゴしか出ないのに…。

手がかりゼロが続いていたある日、アユミが1つの情報をキャッチした。〈マンションのエレベータでよく会うタナカさんというおじさんは、ゲーム雑誌の会社の人らしい〉

2人はさっそくタナカさんに直撃取材したのだが、ゲームのことはほとんど知らないと言われてがっかり。でも、「会社には詳しい人がいるから、聞いておいてあげるよ」ということになって、めでたく謎は解けた。

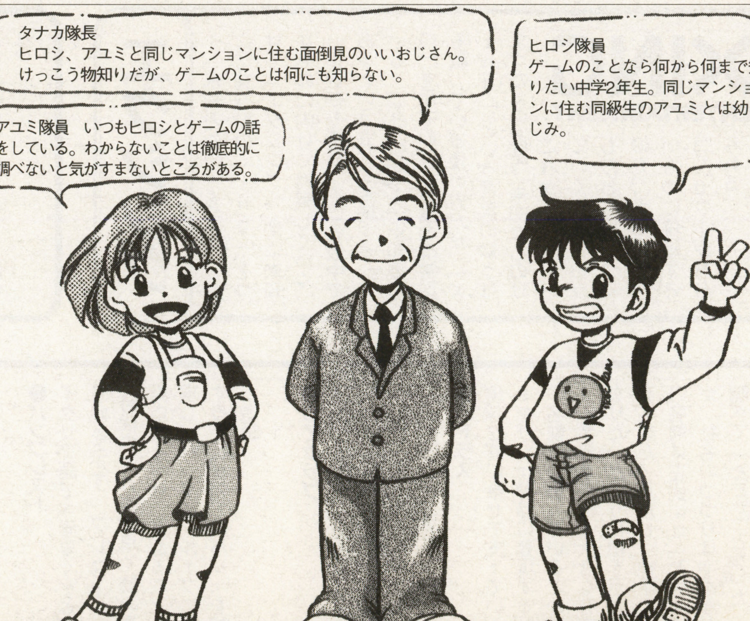
タナカさんの説明はこうだった。『AM2』は、バーチャファイターを開発した『アミューズメント第2研究部』のことだ。セガには6つのAM研究部というものがあるんだけれど、ロゴがあるのはAM2研だけ。それ以外の研究部で開発されたゲームは、セガのロゴだけが出るわけだ。なぜヤシの木かというと、そんなに特別な意味はなくて、ロゴを作ろうと発案した部長さんが、マリンスポーツが大好きで、ヤシの木を使ったこのデザインが気に入ってしまったということらしい」

ヒロシとアユミは、それ以外の会社についても、会社名やロゴの意味を調べてみることにした。もちろん、タナカさんも手伝ってくれた。3人は、気になる名前のメーカーをそれぞれ出しあい、その由来を聞くため訪ね歩いた。

メーカー名と社ロゴにはどんな意味が？

⬇椰子の木にはどんな意味が？　今回のテーマのキッカケとなった

普段、何気なく見過ごしてしていることで、よく考えるとわからないことはけっこう多いもの。中学生のアユミとヒロシが近所に住むタナカさんの協力を得てその謎に迫る「特捜隊」。口あけの今週は、ゲームメーカーの名称と、そのロゴに隠された秘密を捜査……



造語を作り上げて社名としたメーカー

会社も社名も、ゼロから作る！……ヒロシの捜査。

僕は、意味がわからないなと思った会社名を中心に調べてみた。たとえばセガだってそうだ。カタカナだったら英語か他の外国語かと思ったけど、メーカーが独自に作り出した「造語」という場合もけっこう多かったんだ。

社名をつける場合、「どこかで聞いたことがあるような、平凡な名前」よりも、「ユニークでインパクトの強い名前」のほうがいいのは当たり前。今までになかった言葉を作れば、この点では有利。そして、「どういう意味なんですか？」と興味を持ってもらえて、新しい会社を紹介するときに話がしやすいとか、一度覚えてもらえば忘れないとかいうメリットもありそうだ。しかし、意味がわからないので覚えにくいとか、くせが強すぎていい印象を持たれないという心配がある。

これは、取材に協力してくれたメーカーの人が口々に言っていたことだ。言葉一つとはいえ、新たなものを世に問うことは「冒険」と言えるんだ。それでも、既成の言葉を借りてきたりするのではなくて、まったく新しい言葉を作って社名にするというのは、それだけ気合が入っているということなのかな？

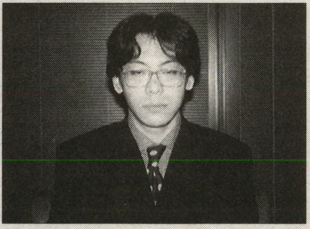
カプコン

CAPCOM

昔は、コンピュータというと、タンスのように大きなものしかなく、企業が業務用に使うものだった。

しかし、家庭用の小型コンピュータ（つまりゲーム機）やそのソフトを扱うメーカーとしては、社名でも、コンピュータ＝大きな業務用の機械、というイメージを打ち破る必要があった。そこで考えられたのが「カプセル・コンピュータ」という造語。カプセルに入ってしまうくらい小さくて、夢と遊びがいっぱい詰まったコンパクトなコンピュータという意味だ。これを縮めて「カプコン」となったのさ。

発足当時は今のロゴよりも若干ロゴラインが細かったんだけど、85年にレーシングチームに参入した際にもう少し太いラインのほうが良いのでは？という意見が出て、今のロゴになったんだって。ゲームメーカーがこういったスポーツ関係でスポンサーになるのはあまり知られていないけど、カプコンはJリーグのセレッソ大阪の経営にも参加しているんだ。



⇧今回の取材に協力してくれた広報担当の須藤氏。カプコンの歴史について、細かく教えてくれたのだ

セガ・エンタープライゼス

SEGA™

もともとの「サービス・ゲームズ」という造語の、「サービス」のSEと、「ゲームズ」のGAを合わせたのが社名の「セガ」。

では「サービス・ゲームズ」にはどういう意味があるかというと、「誰にでも愛されるものを作り、ユーザーに与え続けていく会社でありたい」ということ。愛されるものとは、もちろんゲーム。そして、「作り、与える」に「サービス」という単語があてられたんだって。この2つの単語をつなぎあわせて造語を作ったんだけど、メーカーの名前としてはあまりにも長いということで前述の「セガ」に落ち着いたってワケ。

アートディンク

ARTDINK

「アート」はもちろん「芸術」で、これは普通の単語。芸術的でハイセンスな作品制作を目指すという意味でこの言葉を使っている。造語になるのは後半の「ディンク」の部分。創業者みずからが、自分のイニシャルであるNKと「アート」がうまくつながるように、あれこれと頭をひねった末に命名したそうな。ロゴマークは、社内公募の優秀作をもとにしているとか。

エクシング

XING ENTERTAINMENT

「未知のもの」を示す「X」に、進行形の「ing」をつけて「エクシング」。常に未知なものに向けて挑戦していく、いま現在も挑戦している最中であるという会社の姿勢を示している。「X」の字で「未知のもの」を示すのは、英語の辞書にも載っている使い方だが、「Xing」という言葉のほうはまったくの造語。未知なものはこれから作り上げていく作品というものとも結びつくのだ。つねに新しいものに挑戦するコンセプトが感じられる。

イマジニア

イメージ＋エンジニアで「イマジニア」という造語。カタカナではちょっとわかりにくいけど、ロゴマークのアルファベットをよく見てみると、なるほど「image」＋「engineer」だ。

「さまざまな独自のイメージを十分にふくらませ、形にして（製品化して）いきたい」という思いを表現するために、いくつかの単語を選び、「イメージ」「エンジニア」の2つに絞り込んで、その組み合わせをいろいろ試してみたんだって。そして、語感がもっともしっくりするこの名前に決まったそうだ。うん、たしかにゲームメーカーっぽいね。

3人の取材ノート

社名・ロゴマークの由来と意味を探れ！

…FMW特捜隊3人の捜査メモから

●グラムス

「グローバル・アミューズメント・ソフトウェア」を、GL、AM、Sと略した。

●バップ

「ビデオ・オーディオ・プロジェクト」の略語を社名にした。ゲームにかかわる単語が含まれていないのは、もともとレコード会社だから。

●バンプレスト

イタリア語で「素早く」という意味を示す「プレスト」で、「時代の流れを素早く読み取り対応する会社」であることを表現し、バンダイグループに所属する会社なので「バン」を加えた造語。

●OZクラブ

社長が童話「オズの魔法使い」が大好きなので、そこから命名したという。

●アトラス

地球を肩に乗せて支えている姿でギリシャ神話に登場する巨人の名前に由来しているとか。ゲーム業界を支える大きな存在になりたいという目標を示している名前だ。ただし、神話の巨人の名前は正式には「Atlas」だが、社名のつづりは字画などを調べて「Atlus」となった。

言葉が本来持つ意味に理想を託した会社名

シンプルな言葉にも奥深い意味があった……アユミの捜査。

私は、いちおう言葉の意味はわかるけれど、どうしてそういう社名にしたのかな、というものを選んで調べてみた。

ヒロシは、オリジナルの社名に気合を感じると言っていたけれど、メーカーの人に何人も話を聞いていったら、すでにある言葉を使うからといって、簡単とは限らないことがよく分かったんだ。たとえば、英語で名前をつけようとすると、イメージのいい言葉は、すでに他の会社や商品に使われていることも多くて、どうしても平凡になりがち。だから、単語の並べ方で工夫したり、同じ意味のフランス語やイタリア語、スペイン語なんかも辞書で調べるんだって。イメージや音の感じがいいからというだけで決めてしまうと、外国人が耳にしたときにおかしな感じがしたり、あまりよくないニュアンスが思い浮かんだりすることもあるために、これも慎重に調べないといけないみたい。どの社名も、会社の活動方針や製品に関する高い理想を掲げたり、二重、三重の意味を盛り込んだり、ずいぶん工夫があると感心したよ。

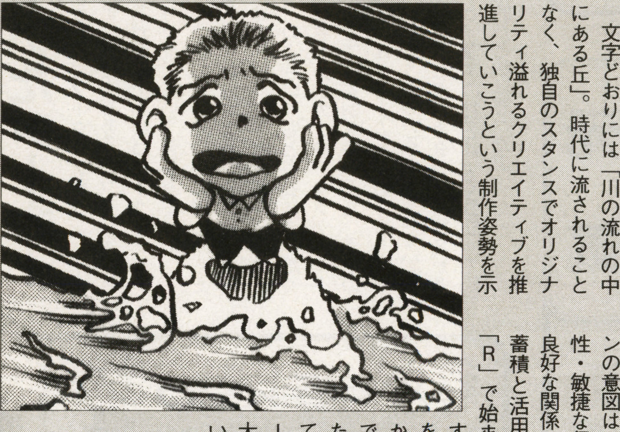
スクウェア

これといって特に明確な意味はないが、「SQUARE」という言葉のもつ響きの良さや、その言葉がいろいろな意味を持っていることからとったものであるらしい。

「SQUARE」という単語には「広場」「角」「整頓された」などの複数の意味がある。こうした意味から、広々とした自由な制作環境の「広場」で、鋭い感性、きちんとしたものを世に出すといった信念を「整頓された」で表現しているように思われる。

SQUARE

リバーヒルソフト



文字どおりには「川の流れの中にある丘」。時代に流されることなく、独自のスタンスでオリジナリティ溢れるクリエイティブを推進していこうという制作姿勢を示している。

ロゴマークの5本線は「川の流れ」のようにも見えるが、デザインの意図は「5つのR」で、信頼性・敏捷な行動力・ユーザーとの良好な関係・研究開発力・資源の蓄積と活用（いずれも英語では「R」で始まる）の5つを大切にする会社だということをアピールしているとか。右下の丸は「地球」で、世界に視野を向けた活動の象徴なんだって。ただ1つのロゴマークに、こんなにも壮大な意味が込められていたなんてオドロキ。

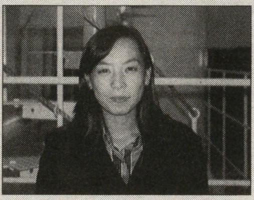
Riverhillsoft

ココナッツジャパンエンターテイメント

COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT

社名の候補を募集するときに、社長が示したキーワードは「南国」だった。南国の太陽のように、いつでも明るく元気よくものごとに取り組んでいくというイメージだそうだ。このキーワードに沿って、「バナナジャパン」「パイナップルジャパン」など多数の候補があがった中から、音の響きのいい「ココナッツジャパン」が選ばれた。

さらに、ヤシの木は、どんなに強い雨風にも倒れないから会社のシンボルにふさわしい、ということになり、ロゴマークにも採用されたんだそうだ。なんだか南国系なメーカーというにおいがいっぱいだね。



⬆取材に対応してくれた広報の杉本さん。社内の雰囲気もオシャレでカッコ良く、ついつい長居してしまった

データイースト

DATA EAST

実は、アメリカのフェニックスにある「データウェスト」という有名なコンピュータ会社と取引したときに、非常に高い技術力を持っているのを目の当たりにして、こんな会社を目指そうということで決まった社名。「西（アメリカ）にデータウェストあれば、東（日本）にデータイーストあり」と評される存在が創業当初からの目標とか。ロゴはカリフォルニアの有名デザイナーに、アメリカにあるデータイーストの子会社にあたるデータイーストUSA・インクを通じて依頼して制作したんだって。どことなく海外のメーカーにありがちなロゴの雰囲気だね。

●スカイ・シンク・システム

「青空のごとく大きな考えでシステムを創る」という社是から命名。

●アジェンダ

「agenda」は英語で「議題」という意味。活発で自由な意見交換が創作活動の基本、という考えから採用された。

●エポック社

「epoch」（英語）の意味は「画期的なできごと」。時代を象徴するほど画期的で、それ以前の時代にはまったくなかった新しいできごと、というニュアンスを持っている。会社の活動や製品が文字どおり「エポック」となるようにと願いをこめた命名。

●オンデマンド

「on demand」は「要望に応じて」という意味の英熟語。ユーザーの求めるものをタイムリーに提供していきたいという姿勢を表現。

●ギャガ・コミュニケーションズ

「ギャガ」は、英語の俗語で、「ミーハーな映画ファン」という意味。

社長が出張中に辞書をめくっていて目についたのが命名のきっかけ。日本人にはなじみにくい音感では、と心配する声もあったが、「新しい時代を先取りするには、濁音が連続するからダメ、といった既成概念から打破すべき」という考えもあって決断。

意味のある漢字命名が逆に目を引いたメーカー

漢字の社名のほうが目立つ!?……タナカさんの調査

私は漢字で表記される社名に注目して、その意味や由来を調べてみたんだ。

ヒロシくんやアユミくんはよく知っていると思うが、漢字の社名は、ゲーム関連会社では少数派だ。約60社の一覧表を見ても、圧倒的多数がカタカナの社名なんだね。カタカナのほうがかっこよくてスマートな感じがするし、読み間違いもなくて子どもにも覚えやすく親しみやすい、というのがいちばんの理由なんだろうか。カタカナやアルファベットのほうがロゴマークがデザインしやすいという理由もあるかもしれないな。社名が漢字でもロゴマークはアルファベット、という会社もある。

そういったいくつかの理由からだろうが、新日本企画→SNK、太東貿易→タイトー、中村製作所→ナムコ、のように、もともとは漢字だった社名をカタカナやアルファベットに変えている例も多いんだ。漢字の社名なんてゲームメーカーらしくない、と思う人もいるかもしれないが、でも、これだけカタカナの社名が多いと、漢字の社名はよく目立って印象的だと私は思ったよ。

翔永社

SE

なかなか理解に苦しむメーカー名だが、その由来はなんと中国まで飛ぶ。中国の歴史的文献『後漢書』の中の、「仁は翔泳に及び」という一節に由来がある。この一節は、翔が飛ぶ鳥、泳が泳ぐ魚を指し、「翔泳」は「人間以外の生き物（動植物）すべての世界＝天地」という意味になって、「すぐれた行い（仁）は、あらゆるところに届くものである」ということを言っているのだ。これを会社の目標にすることを示した命名なのだ。メーカー名に多く見られるカタカナ文字で命名しなかったうえに、中国の文献まで持ち出してまったく珍しいネーミングをしたことで、それが逆に強いインパクトを与えて忘れにくい名前として成功した例と言えるのではないだろうか？

元気

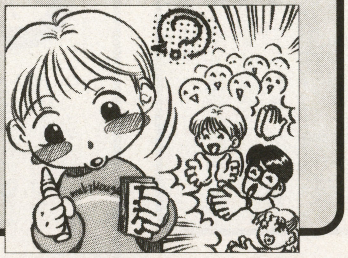
Genki

⬅これがその、問題のロゴ。確かに3歳の子供が書いたようにも思えるが、なんだかとてもインパクトがあって印象深い作品(?)といえる

メーカー名としてはユニークな「元気」。創業当時の社員がみんな元気だったので、そのまま社名にしてしまった。単純といえば単純だが、いつも元気で仕事をしていこうという願いをこめた命名であることはいうまでもない。

ロゴマークの顔の絵を描いた人は、なんと当時3歳。というのも、社長の息子さんが年賀状に描いた「パパの似顔絵」を採用したからだ。ロゴマークを決める際、賞金10万円を用意して一般公募をしたのだが、多数の応募があったにもかかわらず、どうしてもこの年賀状の「パパ」よりもインパクトのあるデザインが現れず、結局それがロゴとなって決定したのだ。

10万円も彼のものとなったのだが、3歳の子供の使いみちについては不明となっているそう。現在6歳の彼は当時の騒動を覚えているのかな？



⬇10万円を獲得したのは3歳の子供。当時は理解できなかったのでは？

彩京

彩京 AMUSEMENT WORKS PSiKYO

「彩」は「彩り＝映像」、「京」は「響＝音響」で、ゲームのクオリティを評価する上で重要な2大要素を示している。視覚的にも聴覚的にもすぐれたものを開発しようという方針を語るものとなっている。それなら「彩響」では、と思えるのだが、会社の所在地が京都であるという意味を併せ持たせるために「京」の字を使っているとか。

光栄

KOEI

光り栄える会社であれ、という願いを込めて命名。ロゴマークでは、アルファベットだが、文字の下のひし形は「光り輝く未来」を表現し、ロゴ全体で「光栄が将来にわたって光り栄え続けること」を意味している。

日本物産

Nichibutsu 日本物産株式会社

複数の業種にまたがってビッグビジネスを生み出すことを目標として、総合商社のような名前をつけたのが日本物産。ロゴマークのふくろうは、ヨーロッパ（とくにフランス）で幸運を呼ぶ鳥・知恵の象徴とされている。

日本一ソフトウェア

日本一 SOFT WARE

もちろん、日本一の会社、という意味なのだが、既存の分野での競争で勝ち取る一番とは限らないとか。既存の分野で日本一になれなくても、新しい分野を開拓し、その分野で日本一になる、という意味の「日本一」なのだそうだ。

●ガスト
単語の意味は「突風、一陣の風」（英語）。ゲームソフト業界に新しい風を吹かせようと命名。

●アルュメ
単語の意味は「火を灯す」。ゲーム業界に新たな火を灯そうという思いをフランス語で表現。

●みずき
ベンチャー企業として急成長するようにと、成長の早い樹木の名前を社名にした。

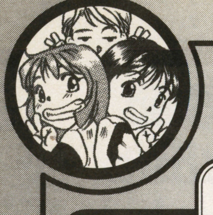
●ヒューマン
コンピュータゲームは機械的なものと思われがちだが、作るのも人間なら遊ぶのも人間、なによりも人間が大切だ、という意味を込めた社名。

●コンパイル
コンピュータにつきものの作業を示す専門用語をそのまま社名にした。

●ナムコ
旧社名は「中村製作所」で、デパートの屋上の電動遊具などを扱っていた。83年にゲーム業界へ進出する際に「ナカムラ・マニュファクチュアリング・カンパニー」の略語の「ナムコ」に社名変更した。

●タイトー
太東貿易という旧社名から社名変更した。

●エス・エヌ・ケイ
旧社名の新日本企画（Shin Nihon Kikaku）の頭文字をとってSNKとした。



創立者名アレンジ系とユニークな命名メーカー

社名やロゴには工夫が満ちあふれていた……捜査を終えた3人の会話。
タナカさん「ゲームメーカーには、創業者や社長の名前を使った社名は少ないようだね」
ヒロシ「そうかな？　僕が調べたアートディンクは、『ンク（NK）』が創業者のイニシャルだったけれど」
タナカさん「うん、そういうものなあらある。私が調べた中でも、ナムコの『ナ』は創業者の中村さんの頭文字だ。でも、普通の会社でよくある『誰それ株式会社』というのはほとんど見かけないだろう？」
ヒロシ「やっぱりゲームは独創性が大事だからじゃないかな。タナカさんの会社だから『タナカ株式会社』とか『タナカソフト』とかいうんじゃあ、平凡すぎるよ」
アユミ「でも、呉ソフトウェアという会社は、創立者の名前が『呉英二』で、『誰それ株式会社』の形式だけど、そんなに平凡かなあ」
タナカ「呉（くれ）という、わりと珍しい名前だからこそ、そのまま社名にしたのかもしれないよ。もしこの人がタナカとかスズキとかいう名前だったら、こういう社名にはなっていなかったかもしれないな」
ヒロシ「創業者の名前をそのまま使っても、やのまんみたいに、すごく印象的な社名もある。たしかに『名前だけじゃ平凡』とはいえないね」
アユミ「ちょっと見ただけではわからないけれど、トミーやチュンソフトも、創業者の名前をアレンジして社名にしているんだって」
タナカさん「人名を使うにしても、その他の言葉を使うにしても、その『ひねりぐあい』がセンスの見せどころ、ということもありそうだね」
ヒロシ「僕は、最初は新しい造語だけにオリジナリティがあるように思っていたんだけれど、適切な言葉を探し出してくるとか、アレンジするとか、いろんなところでそれぞれ独創的な工夫があるんだね」
アユミ「そうだよね。だから、多くの人のアイディアを広く集めることが必要だと考えて、社名やロゴマークのデザインを社内や一般から公募したという会社も多いんだ」

◇

「ゲームのことなら何でも知りたい」といつも言っているヒロシとアユミは、会社名やロゴマークの意味がわかったし、いろいろなメーカーの人に話を聞けて楽しかったので大満足。そこで2人は次号以降も、「特捜隊」の「隊員」と名乗り、タナカさんのことは「隊長」と呼ぶことにして、ゲームのことなら何でもタナカさんに相談しながら、いろいろ調べてみることにした。
まだ若いつもりのタナカさんは「おじさん」と呼ぶと嫌そうな顔をするけれど、「隊長」と呼ぶとまあまあ嬉しそうだ。ちょっと恥ずかしそうでもあるけれど。

◇

これからは、何か疑問に思ったらすぐにこの「特捜隊」を開設して、徹底的に調べていく。ヒロシ隊員とアユミ隊員、そしてタナカ隊長の3人はこれからどんな秘密に立ち向かっていくのだろうか？　元気なのだがちょっと頼りなくて先走りしすぎるヒロシ、好奇心旺盛で堅実に物事を調べ上げていくアユミ、そしてさまざまな人脈を使って頭脳的に問題を解析していくタナカさんの3人の「特捜隊」はこうして結成されたのだ。

チュンソフト

麻雀では「中」と書いてある牌を「チュン」と読む。麻雀が好きな中村社長は、学生時代からあだ名が「チュン」。それをそのまま社名に活かした。中国語プラス英語（「ソフト」）の社名というわけだ。ロゴマークは「エニックス」のロゴをデザインした方に依頼したそう。なんだか、地球が笑い転げてよじれてるって感じがする、ほのぼのとしたデザインだよね。

CHUN SOFT

やのまん

メーカー名の由来を尋ねると、担当者は「創業者の姓名が『やの・まん』です」とひとこと。漢字で書けば「矢野満」。本来は「やの・みつる」という名前なのだが、現在は「やの・まん」と名乗っているそうだ。単純かつ大胆な社名は、現在取締役相談役の「やの・まん」ご本人の命名。

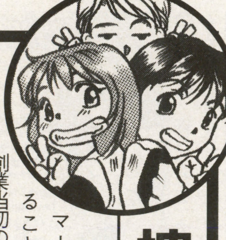
コナミ

会社を創立した主力メンバーの3人がKさん、Nさん、Mさんだったので、頭文字を「K」「N」「M」と並べてつなぎあわせた。
並び順の決め方やカタカナにした理由などの詳しいことは不明。でも、イントネーション的にしっくりときているように思えるね。
ロゴについても不明。でも、2本のラインがなんだか「波」を形取ってるように見えて、ゲーム業界に大きな波を巻き起こすって感じがする。社会現象にもなった『ときめきメモリアル』なんか、ほんとに時代に大きな波を巻き起こしたって感じだし。

トミー

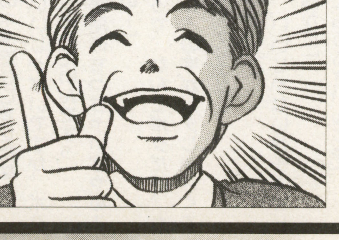
会社創業者の名前の「富山」をアレンジして付けたのがのがトミー。もともとは、幼いこどもたち向けのおもちゃが主力の商品だったので、ロゴマークも、丸みがあってあたたかく、こどもたちに楽しそうな印象を与える文字、ということでこの形になったという。

たのしい遊びのクリエイター
TOMY®
株式会社トミー



捜査を終わって

社名やロゴマークを決めることは、会社創業当初の最重要課題の一つだろう。スマートで、かっこよくて、覚えやすくて、会社の理想とするイメージをよく表現する社名やロゴがいい。これはべつにゲーム関連会社に限らず、どんな会社でも同じこと。
業界によって違いがあるとすれば、命名のポイントとして重視する条件だ。金融機関なら信頼感を与える名前、化粧品メーカーなら美しさと清潔感のある名前……。ゲームメーカーの場合は、「こんな名前の会社だったら、きっと面白くてかっこよくて夢中になれるゲームを作るだろうな」という、「明るさ」「センスのよさ」を感じさせることが必要だと思う。でも、あまりかっこよくない名前でも、素晴らしいソフトをヒットさせれば、「○○（というソフト）の××社」と、かっこいい名前になる。どんなにいい社名でも、いいソフトを出さなければ忘れられてしまうだろうね。



●担当者紹介●

マモー：くだらないギャグやダジャレを好むが、人のくだらないギャグには烈火のごとき怒りを覚える。そんな自分が可愛くてしょうがない。

影ロー：一見天然ボケのように見えるが、やっぱり真性天然ボケ。本人にあまり自覚がないので救いようがない。レッズとザンギエフを愛する雑務担当。

チョビヒゲ：影ローと共に雑務を担当。扱いがひどいのは諸々の事情のため。明日はどっちだ。

読書の秋と呼ばれる季節
待ちに待ってたやっと出た
超大型読者ページスタート！

FMW ファミマガウィークリー 投稿バトルロイヤル

FMW CONTRIBUTION BATTLE ROYAL

ここはファミマガWEEKLY編集部のかたすみ。某月某日の深夜2時50分のことであった…。

マモー「オスッ、おいらマモー。このたび、読者のページを担当することになりました。みんなよろしく。このページは、みなさんのおハガキで構成されるページ。なんで『FMW投稿バトルロイヤル』なんていうタイトルなのかっていうと、『ファミマガWEEKLY』っていう雑誌の名前を略してFMW。おいらって格闘技好きだな、ウフッ。読者のみなさんには、この場で、投稿で競い合ってもらいたいんで、それでバトルロイヤルと…」

影ロー「ちょっと、マモーさん。夜中に、原稿を声を出しながらワープロ打つのやめてもらえませんか？ どんな原稿書いてるか、みんなにわかっちゃいますよ」

マ「うるさい！ 今は、この神聖なる投稿バトルのページを執筆しているのだ。うるさいことというな！」

影「うるさいことというなって、マモーさんが一番うるさいですよ」

マ「じゃーしー！（やかましい、の口語調だよ）」

影「って、そんなカッコの中まで声を出して原稿書かないでくださいよ。こっちが恥ずかしくなります」

チョビヒゲ「あ、マモーさん、牛丼弁当の並、買ってきました。おつりは、ここに置いときます」

マ「おう、サンキュサンキュー。もう腹へってたんだよな。さあ食べよう……こら、バカモン！ オレは紅しょうがは抜いてもらえっていっただろうが！」

ゲ「すす、すいませんこってすー」

影「だから、うるさいんですって」

マ「今は、本当に話してるから、いいだろうが」

影「まあ、それはそうですけど。ややこしくなるので」

マ「まあそうだな。じゃ、ぼちぼち本題に入るぞ。今日は忙しい日なんだからな。

さあでは、以下はいろんなコーナーを紹介していくので、みんなドシドシ、ハガキにネタを書いて、送ってきてほしいぞ。ハガキが掲載されるたびに一定のポイントが加算される。ある時点で集計しポイント上位の読者には！」

影「読者には？」

マ「超豪華賞品（仮）を進呈だ」

影「発表はまだっすね」

マ「募集コーナーのタイトル下の得点が、掲載されたときの獲得ポイントとなるので、見ておくことだ」

影「はいはい」

マ「この創刊号では、本誌に読者投稿が来るわけはないので、編集部を駆けずり回って、他の編集部に来ていたハガキを集めて、このページをつくってみた」

今週の喜怒哀楽 1点

マ「ここは、日常生活で感じた素直な心情を語ってもらう」影「フリーなトークとどう違うんすか?」マ「感情を明確に表現するとこかな」影「こらマモー。いつもいつも俺様をこき使いやがってコンチクショー！ てなのは今週の怒り、になるんですね?」マ「なんでそんな例が真っ先に出てくるんだ?」影「もちろんギャグに決まって…」ゲ「ねえよ」マ「死なス」影「ギニャー」ゲ「今週の哀、の例でした」

フリーなトーク 2点

影「まずは、フリーなトークの募集からですね。何でもいいから書けばいい、てことなんですか？ 彼女超募集中、とかでも？」

マ「なんでも良くはない。おもしろいものに限るぞ。で、今回は取り急ぎ創刊号に寄せられた、激励のおハガキを掲載することにしたぞ。たくさんの人たちがこの雑誌を待っていてくれたんだね、本当にうれしいぜ（素直な気持ち）。それはみなさんに読んでもらうとして、フリートークとはこんなものだという例を示してみよう」

サターンソフトの『Body Special 264』の264ってなんだろうと思っていたんですけど、先日その264という数字の意味を発見しました。その意味は、ゲームに出演している3人のアイドルのバストサイズの合計だったのです。木内あきらが83cm、雛形あきこが88cm、松田千奈が93cmで、合計264cm。ちなみにウエストの合計は175cm。ヒップの合計は259cmです。

（千葉県／虹野さん命）

マ「まあ、たとえばこういうこと」

ゲ「ペンネーム、わかるわかる」

影「ちょっとセクシー系のネタですね。ひとり寝のボクにはうれしいことっす（意味不明）」

マ「あんまり過激すぎるのは、ボツになっちまうけどな」

近所の焼肉屋のマークが、東京三菱銀行のマークに似ていて、異常におばあちゃんが年金を下ろしによく焼肉屋にいってしまうので、困っています。お願いですから、FMWさんでなんとかしてもらえると助かります。

（東京都／チョビヒゲ）

影「それは大変だ」

マ「大変だじゃねい！ これ書いたのチョビヒゲじゃないか。オマエ勝手に自分のネタ忍びこませたな！」

ゲ「い、いいじゃないですか。ボクもいろいろ考えたいんですぅ」

マ「その語尾のちっちゃい字やめろってゆーの！」

ゲ「ところで、なんでボクだけ、セリフのところの字が、チじゃなくてお尻のゲなんですか？」

マ「うるさい」

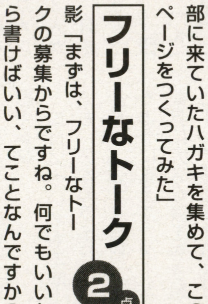
影「まあ、いいじゃないかチョビヒゲくん、静かに」

マ「オマエもうるさいんじゃ」

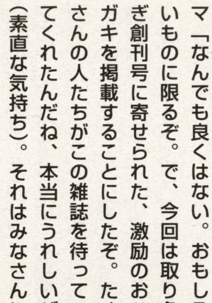
オイラの甥っこは受験生なんだけど、この前、親が勝手にサターン本体を隠してしまったらしい。おかげでゲーム雑誌しか楽しみがないそうな。どこに隠したんだか、いつか絶対に見つけ出してゲームをやりまくってやるっていってました。

（東京都／MASAターン）

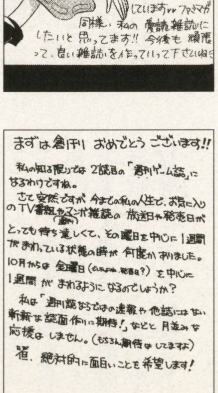
影「親というのは、エロ本見つけるのも上手ですからね。ベッドの下は要チェックや！」



（愛知県／蒼月ひかる）そうです、たくさん送ってください（マモー）



（岡山県／弥生三月）愛読とは、非常にいい響きです（マモー）



（大阪府／AKIROTO）毎週、買い忘れないように（マモー）

まんがでポン 3点

マ「このコーナーでは文字通り、マンガを募集しますのでよろしく」

影「4コマでも、ヒトコマでもいいんですか？」

マ「結構、結構。何コマでもかまわないから、送ってきてほしいぞ」

ゲ「5万コマ以上でも？」

マ「ああ」

ゲ「ううっ、それだけですか？ せっかくボケたのにぃ」

マ「その語尾の小さな字やめろっていうの！ さてみなさん、絵のうまいヘタははっきりいって関係ない。センスのあるマンガ、待ってるぞ。モノクロページだけど、カラー作品も大歓迎だ」

勝手に略すな 1点

マ「最近、チョベリグだのなんだの、わけのわからん略語が横行してるな。このコーナーでは、みんなの考えたちょっと面白い略語を募集するぞ」

影「ボクは正しい日本語を使わないヤツが大嫌いなんです。ていうか、意味不明って感じ？ みたいな」マ「お前はもう口開くな」トレペ持ってこい、ってマモーさんにいわれて、トイレットペーパー持ってったら殴られました（東京都／影ロー）。マ「普通はトレーシングペーパー持ってくるもんだ」

ダジャレでポン 1点

影「ダジャレといえばミーの超得意分野ざんす！」マ「そうなのか？」ゲ「初耳です」影「クーラーいらずの異名を持つ、このボクをうならせるようなダジャレを送ってくるのはダレジャ!?」マ、ゲ「(ピキーン)」影「げ、2人とも凍った。いい機会だからこのまま包装して南極にでも送りつけようかな。そうすればこのページはボクだけのもの！ あぁ、トルネード投法の？ ってそりゃ野茂でんがな！」マ、ゲ「(パキーン)」影「…こんな感じでダジャレ送ってきてね」

それって俺だけ? 2点

マ「このコーナーは、ゲームをプレイしていて、こんなことるってのは俺だけ？ こんなことになっちゃったのは私だけなの？ という思いをぶつけてもらうコーナー、というわけだな」
影「それって、それって日テレ、のマネっすね！」
マ「ちがう！ ちがうし古い！ 今は『日テレちゃん』キャンペーンになっているんだ」
ゲ「しかし、あの、なんだろう君っていうのは、色鮮やかなグリーンをしてますねぇ」
マ「関係ないだろ！ さくさく例題にいくぞ」

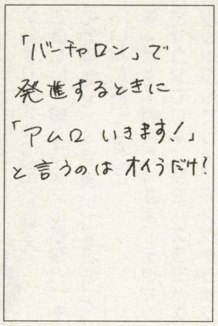
麻雀ゲームは脱衣モノしかできないってオレだけ？
(神奈川県／ショウイチ東海林)

シューティングゲームをプレイしているとき、敵の弾を避けるのにあわせて自分の体も左右にふっているのはオレだけかい？ しかも弾に当たると「イテッ」って言っちゃう。
(東京都／超4等兵)

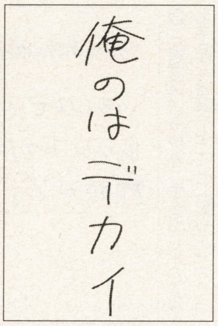
ゲ「いえ、かの糸井重里さんも、ファミスタをするとき、体が左右に動いていたそうですから、安心してください」

『ボンバーマン』で、死ぬときはいつも自分が置いた爆弾なのは、私だけかしら？
(埼玉県／パイナップル)

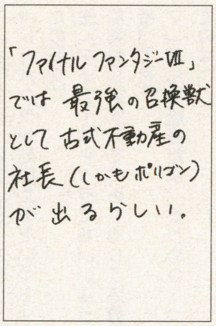
影「わかります、うんうん。(なぜか涙ぐむ)」


「バーチャロン」で
発進するときに
「アムロ いきます！」
と言うのは オイラだけ？

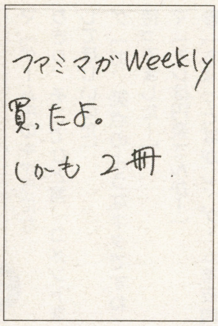
➡(長野県／アフロ波平)デスクのーさんもいってしまうそうです(影ロー)


俺のは
デカイ

➡(愛知県／ゲックスメン)うらやましい。……。(影ロー)


「ファイナルファンタジーⅧ」
では 最強の召喚獣
として 古式不動産の
社長(しかもポリゴン)
が出るらしい。

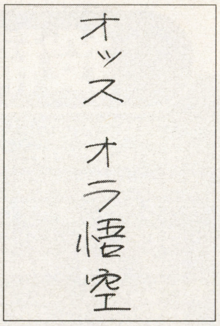
➡(宮城県／ちがうメン)古式さんのオヤジって、キレてます(チョビヒゲ)


ファミマがWeekly
買ったよ。
しかも 2冊

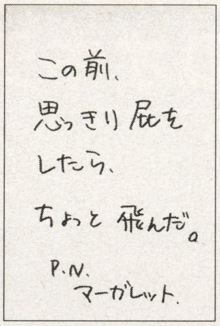
➡(高知県／土佐はいいとこ)創刊前に購入するとは、業者さん？(マモー)

ホラふき三太夫 2点

影「昔、昔、その昔。ホラふき大会なるイベントがあったそうな。それはそれは、大層なホラを吹くのを競い合ったそうな。このコーナーは、そのいにしえの大会の復刻版だそうな。ウンパッパ(ムーミンパパの声で)」
マ「なんだそりゃ？ まあいいが。このコーナーでは、みなさんにどんどんホラを吹いてほしいぞ。なんだかありそうだけど絶対ないぞ！ とか、ちょっとかわいらしいホラとか、思わず苦笑いしてしまうようなホラとか。まあ、笑えるものなら、なんでもいいんだけどな。キミのセンスあるホラで、みんなを笑わせてくれたまえ」


オッス オラ悟空

➡(福岡県／ピッコロコロ)そうか、よかった。体は大切にな(マモー)


この前、
思いっきり屁を
したら、
ちょっと飛んだ。
P.N.
マーガレット

➡(兵庫県／お願い頼むよ)無重力状態だと、そうなるかも(影ロー)

オレの妹は広末涼子だ。
(東京都／マモー)

この前、新宿でレオパルド2にひかれちゃってさあ、体にキャタピラの跡が残っちゃったよ。
(東京都／影ロー)

影「ちなみに、キャタピラは三菱の登録商標です。一般名詞としては、無限軌道なんたらとかそういう名前だそうです。ガンタンクにもついてますが、よく壊れるので有名です」
マ「そのなんたらとかいうのは何だよ、なんたらとは」

すいません、山手線の急行にギリギリ乗り遅れちゃったんで、遅刻しました。
(三重県／ジャロってなんじゃろ)

マ「なんで、三重県からの投稿で山手線なんだよ！ 誰が書いた？」
ゲ「はい！」
マ「また、オマエか！」

自分、波動拳がホントに撃てるんで、コスプレ大会で大人気っす。
(東京都／電磁波倶楽部)

この前、家系図を調べてみると、自分は、ルソーの子孫だとわかりました。
(兵庫県／車にポピポピポピー)

フリーイラスト 3点

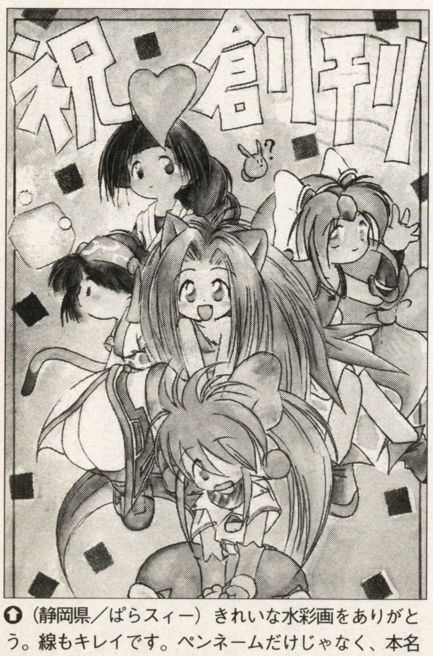
ゲ「単品の絵を募集します。ハガキのウラなどに、モノクロ、カラー問いませんので。ゲームキャラ関連じゃなくても、どんなジャンルの絵でもかまいませんよ」
影「闇夜のカラスが墨汁こぼして、黒砂糖かじりながら、黒のパッカード乗って、黒のポマード買いに行くところの絵でもいいですか？」
マ「イイ」
影「マモーさん、ボケ殺しぃ～。もうちょっとからんでくださいよぉ」
マ「どうも文章に自信がない、という人は、このコーナーに挑戦だな。流行の絵柄もいいが、個性的な線のイラストなんか、待ってるからな。とにかく目立てば、勝ちだ」
影「ボクはやっぱり女の子の絵がいいな。あと、ザンギエフ」
マ「どういう趣味だよ…」

➡(愛知県／みん)本誌が新しい幸せになればいいと思うぞ(マモー)

➡(東京都／きさらぎ浅葱)イラストは、カラーでもモノクロでもいいです。個性的なものもOKですが、女の子はキレイなほうが…(チョビヒゲ)

➡(兵庫県／伊藤京子)初めてのイラスト投稿ですか？(影ロー)

➡(大阪府／みゆきのお母さん)あ、奥さんなんですか？(影ロー)



⬆(静岡県／ぱらスィー)きれいな水彩画をありがとう。線もキレイです。ペンネームだけじゃなく、本名も書いてくださいね(影ロー)

お悩み相談室 1点

マ「このコーナーではみんなの日頃の悩み、疑問などに鋭く答えていく。が。それだけではその辺のQ&Aなんかとちっとも変わらん！ わからないことがあるけど、人に聞いたらバカにされそうで言い出せない。というような、よくいえば個性的、はっきりいえばアホらしい質問を待っているぞ」影「マモーさんの得意分野っすね」Q.仕事が減りません。なぜですか？(東京都／チョビヒゲ) A.マ「働かんからだ」

ひと言フリートーク 1点

マ「その名の通り、ちょっとしたトークのコーナーだ」影「そのまんまっすね」マ「うるさい。他にいいようがあるのか？」影「ひとことのフリーなトーク」マ「さらにそのままじゃねえか！」ゲ「宛先はフリーなトークと一緒。文章量に応じてどちらに載るか変わります」マ「お前がしきるな」

今週の蜘蛛の糸 1点

マ「ボツハガキをできるだけ救済。以上」影「ってそれだけで終わりっすか!? もうちょっと他にいいようがあるんじゃないすか!?」マ「ええい、うるさいヤツめ。んじゃ、ここは惜しくも採用されなかったみなさんからのおハガキを、がんばって復活させるコーナーなんだ！ 一度ボツになったと思っても、しばらくたってからいきなりこのコーナーで蘇るかもしれないから、みんな、油断しちゃだめだぜ！」ゲ「暑苦しいです」マ「どないせーっちゅうんじゃ！」

効くぜ呪文君 2点

マ「オリジナルの呪文を考えてほしい。唱える呪文の言葉と、その効果をセットで書いてもらうと、いいんだな、これが」
影「ボク、考えたっすよ。テクマクマヤコンでしょ、ラミパスラミパスルルルルでしょ、アノクタラサンミャクサンボダイでしょ、テレビミルダケチャウデーでしょ……」
マ「それ全部、既製品だろうが！ なおかつ、最後のは呪文じゃなかろうが！ オリジナルで考えなさい、オリジナルで」

> 呪文名
> ファミマガWeekly
> 効力
> 謎の呪文。その効力は不明

➡（埼玉県／む）読んだ人に幸せをもたらす効果もあるぞ（マモー）

> 呪文名
> 「コッチにクルナ～」
> 効力
> こっちに来させなくする。

➡（東京都／チョビヒゲ）わかった、わかった、もういい…（マモー）

「猿岩石」……日曜の夜、テレビに釘付けにさせる。（東京都／マモー）

「アスシメキリ」……相手は逃亡するか、混乱する。まれに効かないヤツもいる。（東京都／インターメディア）

ゲ「効かないヤツってのは、どんなヤツなんでしょうね」
マ「ん？ なんで俺のほう見るんだ。ああん？」

「カミガナシ」……トイレに入れなくなる。（東京都／チョビヒゲ）

突撃潜入舞台裏 2点

マ「ゲーム中のキャラになりきり、そこでひと言、コメントをしてほしいのだ」
ゲ「お、笑点のようなネタですね。待ってました！」
マ「オレは円楽さんか！」
影「ちょっとばかし、ゲームを皮肉ってもいいんすか？」
マ「おうおう、望むところだぞ。シャレとパンチが効いたのをいっちょたのむぜ」
影「マイナーなキャラでもいいような気もしますので、めりめりご応募待ってます」
マ「どんな擬音だよ、めりめり、ってのは」

> ときめき高校の級友
> 「いろんな女に手を出して、あのバカ野郎が！」

➡（新潟県／あゆみ）手を出してなんで、お下品な言葉ですこと（影ロー）

> たのむ、1度でいいから。ワースタEXの清原と対戦させてくれ！
> パワプロ内の伊良部より。

➡（埼玉県／さいたまん蔵）越境対戦か。伊良部は米国にいくのか？（マモー）

さくら「人の技マネしないでよ」
ユリ「そっちこそ」（東京都／マモー2号）

ダン「飛び道具も出せねえくせに主人公づらしてるヤツがいるぜ、オラオラァ！」
京「前に進まなきゃ飛び道具っていわねえんだよ！」
餓狼チーム「……」（埼玉県／乗り換え5回）

隣の兄貴 2点

マ「キミの身の回りにいるちょっと変わった人、怪しい人、ヘンな人を紹介してほしい。世の中、狭いようで広い。ツワモノをぜひ教えてくれ！ 編集部にも、とんでもないヤツらがいるが、それはおいおいと紹介していくつもりだ」

そこにいるのに、なぜか「アイツいねーよ」といわれてしまう、とても影の薄い、影ロー。（東京都／チョビヒゲ）

マ「チョビヒゲに言われるようになっちゃあ、オマエも終わりだな」
影「いつか後悔させたる」

> 僕の親友Hくんはいつもにがりアメをなめている。

➡（東京都／東京のハズレ）おやじくさいヤツだなぁ。何歳？（マモー）

高崎山のボス 2点

マ「ゲームに限らず、読者諸君のサル度…つまりハマリ度を、おもしろおかしく紹介してほしいぞ。どんなものに、どれだけハマっているかを書いてきてくれ！」
影「サルっすか。サルはいいっすよねー。ボクもサルになりたいっす。ウッキー！（謎）」
ゲ「あの、ママモーじゃない。何だ」
マ「ママモーさん」
ゲ「机のウラのコンセントを抜こうと思ったら、机の間にハマッてしまって、たいへんなんですけど」
マ「そうくるか、オマエは」

> SFC「ゼロヨンチャンプRR」の"ゴキブリポイポイ"で1晩中ゴキブリ退治していた。

➡（宮城県／セクシーU助）でもペンネームのほうがおもろいぞ（マモー）

ファイアーエムブレムで、3日間闘技場で戦ってた。（千葉県／江戸っ子）

つぶつぶいちごポッキーに凝っちゃって、1日2箱、3ヵ月食べ続けたら、顔がつぶつぶになっちゃいました。（埼玉県／チョベリバ～）

やったぜ！ ファミコン版のレリクス、ついにクリアーしたっす！（東京都／現場3回）

1日1回、有線に「およげたいやきくん」をリクエストしてます。（東京都／マイニチマイニチ、ボクらは鉄観音）

> ファミマガのウソテクにだまされて、14時間ぶっつづけで「ドラゴンバスター」をやってた。

➡（香川県／松本亮）これ、スーパーソードを3本重ねるとサンダーソードになる、ってウソ技ですよね？ ボクも泣いたっすよ（影ロー）

投稿のオキテ

マ「これで今週のFMW投稿バトルロイヤルは終了。だが、コーナーはこれだけじゃないぞ。来週のこのページでは、以下のコーナーを紹介する。ちなみに編集部日記は、当然編集部で作ってるから、送ってきても当然ボツだから注意しろ」

・何でも日本一　2点
　自慢、特技、超必殺技、その他もろもろ、これだけは人には負けないぜ！ というものを送って。

・勝手にシリーズ化　2点
　古今東西、名作、珍作に関わらず、いろんなゲームソフトの続編を勝手に考えてみよう。

・今日からキミもサイキッカー　2点
　もしキミに超能力があったらどうする？

・ブラボー！ ブラザー!!　2点
　写真、イラスト、文章問わず、インパクトのある一発ネタを募集。君のセンスを見せてくれ。

・拝啓○○様　1点
　読者から読者へ、メッセージ交換の場所。

ゲ「また、こんな企画をやってくれ、という要望も受け付け中。企画採用者には10ポイントを差し上げまーす」
マ「投稿の際の決まりを説明するぞ。イラスト、ハガキ共に、郵便番号、住所、氏名、ペンネーム（あるなら。短めが望ましい）、年齢、学年（職業）、電話番号を必ず書いてくれ。今回は編集部内でネタを集めてみたが、みんなからのもっと面白いハガキ、待ってるぜ」

〒105
東京都港区東新橋1-1-16TIM
FMW編集部
「FMW投稿バトルロイヤル」○○係

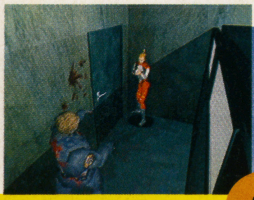
編集部日記

本誌創刊にあたって、編集部にパソコンが大量に配備されました。が、さすがに1人1台というわけにはいかず、下っ端は毎日パソコン争奪戦を繰り広げています。その日使うパソコンに必ず壁紙をインストールしていくS氏の仕業で、連載班のパソコンはすべて怪しい絵を表示するようになってしまいました。S氏曰く、「みんなにひとときの安らぎを与えて何が悪い」でも、エロゲーのCGを入れていくのだけはやめて欲しいと思う今日このごろ。

SCOOP!

カプコン大阪開発室に潜入！そこで取材陣が見たものは？

アーケードやコンシューマ業界で精力的な活動を繰り広げている株式会社カプコン。最近は格闘ゲームを中心に展開している同社のゲーム戦略だが、ここに来てさまざまなジャンルのタイトルを立て続けに発表するという動きをみせている。過去のヒット作品にあぐらをかくことなく、常に斬新なゲームをユーザーに提供しようとするカプコンの「次なる挑戦」とは？　さっそく我々FMW編集部は、大阪に拠点をもつ同社の開発本部に突撃取材を敢行。新たなゲーム制作に意欲を燃やす開発スタッフへのインタビューをはじめ、『BIO　HAZARD2』など、気になるタイトルの最新情報を中心に、カプコンの動向を追った。

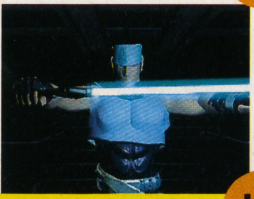


『BIO　HAZARD2』 P96

カプコン開発室潜入レポート！ P99

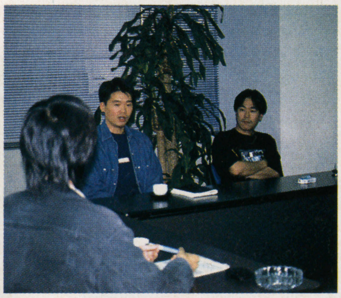
『ロックマン8　メタルヒーローズ』 P100

『スーパーパズルファイターⅡX』 P104



『スターグラディエイター』 P106

期待のビッグタイトルのこぼれ話や、一部構想の話も！



左に挙げた5項目に関する話が聞けた

開発中のある作品（！）の画面なども見ることができたのだ！

西の重鎮カプコンの「次なる挑戦（TRY NEXT）」を追跡！果たしてその成果は？！

創刊を記念して、FMW編集部がお届けするカプコン大特集！！　突撃インタビューあり、最新ゲーム情報＆攻略記事と、必見の内容だ！！

CAPCOM 総力特集！！

TRY NEXT

期待高まるサバイバルホラー第2弾！「エルザ・ウォーカー」がさ迷う画面をSCOOP！

BIOHAZARD 2

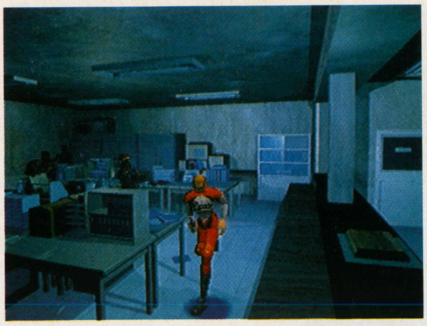
ファンの期待を一気に高める新着画面写真は、まるごと「エルザ・ウォーカー」！ ラクーン警察署内部も徐々に明らかに!!

女性主人公・エルザの画面写真からラクーンポリス内部を探る

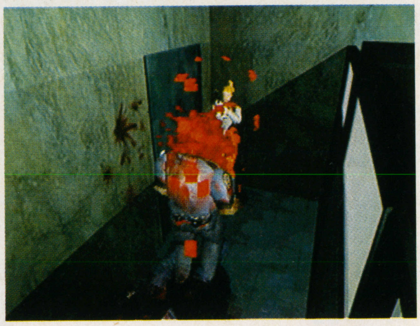
クリーチャーの生々しい動きと連続する緊迫感で、プレイヤーを恐怖に陥れた『BIO HAZARD』。続編となる『〜2』では、これまでに男性・女性の主人公キャラクタ、舞台となるラクーン警察署の画面写真やイメージイラストなどが発表されている。今回は女性主人公である「エルザ・ウォーカー」の画面写真を入手。ラクーン警察署内の一部を、この画面写真で紹介していく

◯エルザの赤と白のライダースーツは薄暗い画面のなかで特に映える

◯画面上でも、このイラストのように装備した武器やアイテムなどにより、外観に変化が



◯ゾンビの着ている制服も、細かい部分までしっかりと描かれているのがわかる



◯飛び散る血飛沫、吹っ飛ぶゾンビの頭…前作以上に生々しいシーンが続出

アドベンチャー	BIO HAZARD2
カプコン	
PS	'97年3月発売予定 価格未定 メモリーカード対応（ブロック数未定）

↑続々と現れるゾンビにいきなり恐怖を味わう

↑エルザのスタート地点と思われる、ラクーン警察署のロビー

POINT エルザのスタート地点か? ラクーン市警察のロビー

エルザはバイクでラクーンシティに入り、ゾンビに襲われて助けを求めるべくラクーン警察署にたどり着く。ということで、エルザは警察署の1階からスタート。おそらく、ここにある「ロビー」あたりが、そのスタート地点になると思われる。

ロビー

↓イスやポスターがロビーらしい雰囲気に。時計は12時50分…動いているのか？

↑民間人ということは、銃器の扱い方などにも特徴があるのだろうか？

オフィス(B)

←1つだけ離れている机は署長のものだろう

POINT 様々な課を有する2つのオフィス

オフィス（A）は、交通課・市民課・広報課などの業務が行われる、ラクーン警察の窓口となる場所。デスクの上に散らばる書類などが、普段の事務的作業を思わせる。オフィス（B）は、殺人課・麻薬課・少年課など、深刻な犯罪を取り扱う場所。署長がおもに業務を行う場所でもある。奥には取り調べ室も備えられている。どちらのオフィスもデスクが部屋の中央あたりにあるため、動きが限られそう。ゾンビに囲まれると…。

オフィス(A)

→扇風機まで置かれた事務所風の部屋

署長室

↑→壁に掲げられているのは歴代署長の肖像か。中央には「都市開発計画」の模型が飾られている。普段は接客用として使われ、署長はオフィスで業務を行う

POINT ラクーン市警察最上階 署長室もこの有様

ラクーン警察署の最上階にあるのが、この署長室。署長といっても、前述のように署長はおもにオフィス（B）で業務を行っているため、この部屋は接客などに使用されることが多く、通常業務時は空室となっている。写真でもわかるように、この部屋にはラクーンシティで推し進めている「都市開発計画」のジオラマが飾られている。以前は窓からラクーンシティが一望できたのだが、現在はシティの都市開発が進んだためにビルが立ち並び、視界も遮られつつある。1階からスタートするエルザにとって、最上階であるこの署長室にたどり着くのは容易ではないだろう。

↑ラクーン警察署の最上階にあるという署長室。それにしても、こんなにゾンビが…

©CAPCOM CO.,LTD.

「武器倉庫」でアイテム発見!? スイッチ開閉式のシャッターの意味は?

舞台となるのが警察署だけに、武器倉庫もある。署員の使用する銃火器はここに保管されており、出入りするには担当スタッフである証明が必要。常に厳重なチェックが行われる。また、射撃場とカウンターでつながっており、パトロールに向かう場合もここから銃器を受け取るため、地下駐車場に近い位置に設置されている。さらに、ギミックのひとつである「シャッター」の写真も。スイッチにより開閉し、ゾンビを遮るのに使えそうだが、逆に開けたらゾンビが…なんてこともありそう。

↑武器倉庫にあるロッカーで、アイテムらしきものを発見した!

↑前作にも登場した「ゾンビ犬」。やはり警察犬なのだろう。前作より手強そう

↓『〜2』初のギミックは、スイッチで開閉するシャッターのようだ

↑いきなり襲われるということも。シャッターの向こうへも行けそうだ

↑使い方次第では、ゾンビを遮ることもできるかもしれない

カプコン・稲船氏に聞く『BIO2』の新たな見所

――画面に出現するモンスターが相当増えているようですが…。

稲船　相当といってしまっていいものかどうか（笑）。でも増えてますよ、それは。いっぺんに襲ってくる数がかなり多いんですよ。そういう意味で、プレイヤーを襲う恐怖も増えたと思います。

――それは、前作にもあったのですが「弾切れ」が頻繁に起こり得るということにつながるのでしょうか?

稲船　その辺が今回…というか前回にもあったんですけど、すごくプロデューサーが悩んでいる部分なんです。プレイヤーにバンバン撃たせてあげるというのはすごく快感であるとは思うんですよ。でも逆に恐怖ということを考えると、例えば「弾がない、どうしよう」という恐怖と、弾がいっぱいある状態でモンスターに立ち向かっていく恐怖というのは違うと思うんです。そういう意味もあって前回は微妙な調整を入れたのですが、「弾が少ない」と不満を感じたユーザーもいると思います。でも逆にそれで恐怖感が高まったという意見も多いんですよ。やっぱり、恐怖を少なくしてしまうというのは、このゲームの意図に反することですから。「恐怖と弾との関係」というのは、最後まで苦労していくバランス問題だと思います。

――まぁ、武器や弾数が多いほうが、アクションシューティングとしては面白いのでしょうが…。

稲船　そうですね。アクションゲームととってしまうと弾が必要なんでしょうけれど、私たちは『バイオ』を新しいジャンルのゲームとして考えていますので、「撃ちまくる」というノリはちょっと違うのではないか、と思います。

――今回はキャラクタのグラフィックにも力が入ってますね。例えばゾンビにやられると、服に血がついたままになっていたり。

稲船　『〜2』ではもっとリアリティを追求していこうと考えています。前回でできなかったことをいろいろやろうと。それによって恐怖感が高まるのであれば、先ほどの「服に血がついたまま」といったリアルな描写をする。さらに、納得できないような謎などは減らしていこうという方針で制作しています。ただ、謎解きの部分がまったくなくなるというわけではありません。

――舞台が警察署内となると、置いてある物などが限られてしまうと思うのですが、どういった仕掛けを用意していくのでしょう?

稲船　こういった（カプコンのビルを指す）ビルと違って、留置場や拳銃を直すところなど、いろいろあると思います。辻褄の合う謎を導入していくつもりです。

――一般的な整合性があるというか…当たり前といえる謎が多くなるということでしょうか?

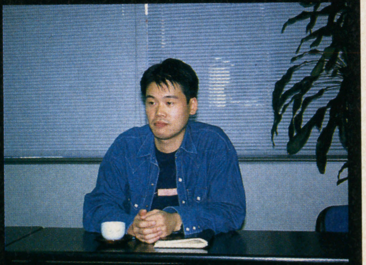
稲船　基本的にはそうなんですけど、もちろんゲームとして面白くするために、前作のような謎も入れる可能性はあります。それがこじつけであっても、いかに現実味を帯びさせるかというところは企画の持っていき方にあると思います。実際あり得ないことをいかに本当のように見せるかという部分では、映画と共通するのではないでしょうか? 同時にそれは企画の力ですね。

――プレイヤーの進行の仕方によって、難易度が変化していくということはあるのでしょうか?

稲船　それがコスチュームチェンジになります。例えばプロテクターを装着すると多少攻撃されても大丈夫になったり、ポケットの多い服に着替えれば弾を多く持てるようになるとか…。プレイヤーの行動や選択によって、攻略の様相が変化するというのは入れていくと思います。

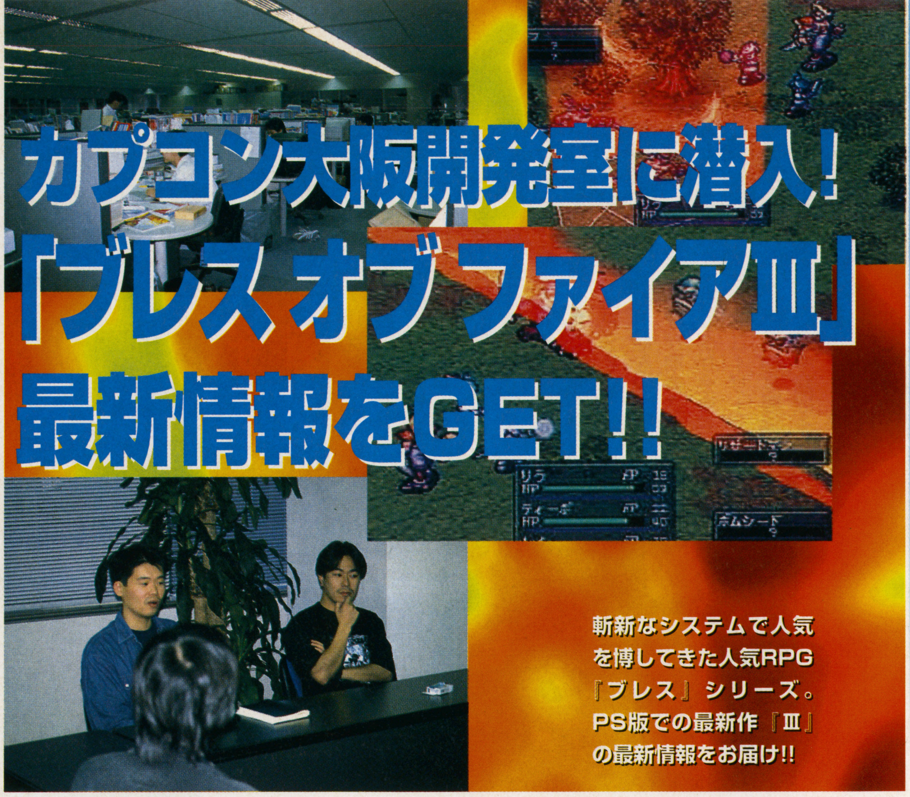
『〜2』ではもっとリアリティを追求していこうと考えています

↑大阪開発室の風景。ここから『バイオ2』が生まれてくるのだ



↑取材に応じてくれた稲船さん。ここに掲載した以外のオフレコ話も聞けたのだ

カプコン大阪開発室に潜入!「ブレス オブ ファイアⅢ」最新情報をGET!!



斬新なシステムで人気を博してきた人気RPG『ブレス』シリーズ。PS版での最新作『Ⅲ』の最新情報をお届け!!

「ブレス オブ ファイアⅢ」のスタッフに訊く、そのやる気と意気込み

すでに発売されているカプコンの『ZERO2』に、インフォメーションとして挿入されている『ブレス オブ ファイアⅢ』。人気のオリジナルRPGだけに、公開されたゲーム画面を観て、期待に胸を膨らませているファンも多いことだろう。しかし、その後の情報は編集部に届くことなく、カプコン側も沈黙を続けていた。しかし、今回の取材は、またとないチャンスである。さっそく我々FMW編集部は、半ば強引に開発スタッフの竹中氏に話を聞いた。

シリーズ最新作『Ⅲ』について

編集部 世界観は、前作までのシリーズを通したものになるのでしょうか?

竹中 そうですね。前作までと同じような感じです。デザインのほうは変えている状況ですが、かなり広く受け入れられるような感じになると思います。

編集部 ストーリーの流れも、前作までの作品を踏襲したものになっていくのでしょうか?

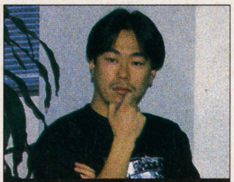
竹中 いえ、『1』からの続きとか『2』からの続きとかはないです。もともと完結タイプの作品ですから。でも、リュウとか、同じキャラクタが登場するなど、何らかの形で、つながっているとは思います。

編集部 斬新だった攻撃システムは、やはりパワーアップしているのでしょうか?

竹中 ええ。パワーアップもしていますし、新しい要素も入れています。こだわりの部分でいえば、「釣り」とか…。

編集部 あれでしか手に入らないアイテムとかも、もちろん登場するんでしょうね?

竹中 あります。あります。それでないと、かけた時間がもったいないですから。まぁ、いろいろと面白い要素を盛り込んでいくつもりですが、システムの話は、現状では話せないということですね。



開発本部 第4グループ
シニアプランナー
竹中善則氏

『ブレスⅢ』開発の鍵を握る最重要スタッフの一人。

ここが、数々のヒット作を生み出してきたカプコンの開発室である

気になる開発状況は?

編集部 PS版『Ⅲ』は、シリーズを通してもっともボリュームのあるものになりそうですね。

竹中 うーん。プレイ時間は同じくらいだと思うのですが、他にやることというのも増やしていきます。終わってからの楽しみなどを増やしていこうと考えていますので、ボリュームという意味では相当アップしていくと思います。

編集部 具体的にはどういったところでしょうか?

竹中 詳しくはお話しできませんが、「あれはどうなっているか?」とユーザーの皆さんが思うおなじみのものはパワーアップしていますし、今回から一新された3D画面ならではの部分も用意しています。

編集部 PSでシリーズ最新作を出すものの、SFC版からのファンを意識したゲームになっていくのでしょうか?

竹中 そうですね。それはもちろんです。

編集部 でも、逆に新規ユーザーも取り込んでいけるというか…。

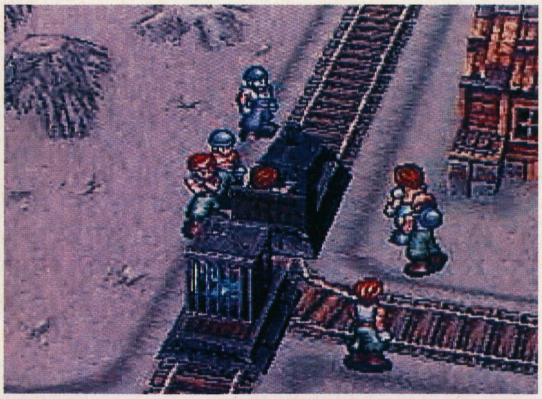
竹中 ええ。それほど難しいシステムを取り入れているわけではないですし、初めてプレイする人にも楽しめるように作っていくようにしたいと思います。

編集部 画面の雰囲気がガラリと変わっていますが、状況に合わせて視点を変えたりといった演出は行われていくんですよね。イベントと戦闘との境がなくなっていく、みたいな感じで。

竹中 すでに他社のゲームがやってしまっているので、ウリというほどでもなくなってしまったのですが、シナリオに合わせた演出は考えています。

編集部 新しい『ブレス』に期待しています。

竹中 現在鋭意制作中です。もうしばらくお待ちいただければ、なんらかの形で情報をお届けできると思います。



2Dのキャラクタに3Dの背景が映える。イベントシーンなどで、その効力を発揮していきそうだ

稲船・竹中 両氏のインタビューの続きはこちら
P.100 ロックマン8
スーパーパズルファイターⅡX P.104

©CAPCOM

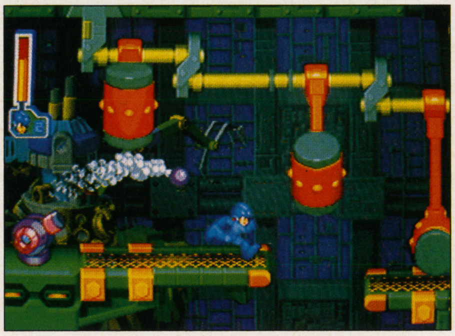
最新画面でお届けする『ロックマン』シリーズ最新作

元祖『ロックマン』シリーズもFC、SFCと続いてもう8作め。今冬発売される『～8』はPSとサターンだけの完全オリジナル。新しい要素も満載だぞ！

アクション	ロックマン8
	カプコン
SS	12月17日発売予定 5800円 パワーメモリー対応（ブロック数未定）
PS	12月発売予定 5800円 メモリーカード対応（ブロック数未定）

次々と判明する新要素の数々 ユーザー公募のボスキャラも発表！

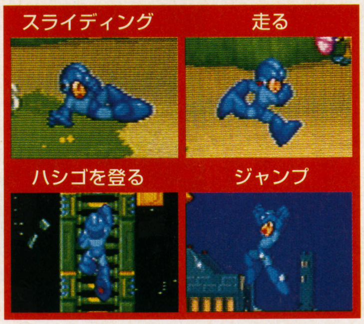
『ロックマン』といえば、元祖『ロックマン』と発展型の『ロックマンX』の2つのシリーズが家庭用でリリースされているが、この『ロックマン8』は元祖『ロックマン』シリーズの第8弾。PSとサターンで発売される今作は他機種からの移植ではなく、完全オリジナル。それゆえPSとサターンのポリゴン以外の機能をフルに使った2Dアクションが期待される。数多くのキャラクタが今までに登場したが、今回もユーザー公募のボスをはじめ、魅力的な要素が多数登場する予定だ。今回はその辺に迫ってみよう。



⇨ハンマーがロックマンの行く手を阻む。今回も多彩なステージが待ち受けている

Check.1 泳ぎまで覚えたニューロックマン

キャラの動きがウリの1つの『ロックマン』。今作でも小さいながら、様々なアクションを見せてくれる。中でも基本的なジャンプとスライディングはゲームを進めるうえで重要。さらに今回初めて出来るようになったのが「泳ぎ」。『ロックマンX』シリーズでは水中ステージもあったが、元祖シリーズではこれが初めて。水中でどんな活躍をするか、まだ不明だが、ロックマンの新たなアクションに期待したい。

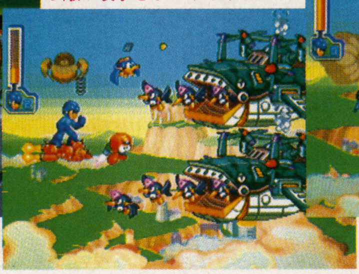


⇨ロックマンの出来るアクションの数々。スライディングは特に重要となる

⇨今作で初めて泳げるようになった！

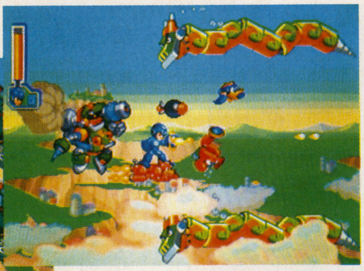
Check.2 新しい乗物登場！スノーボードで空を飛ぶ

ロックマンのパートナーとして忘れてはならないのがラッシュ。もちろん今回もロックマンを乗せて一緒に戦ってくれる。他には、乗り物として初登場するスノーボードにも注目。高速スクロールステージをスノーボードに乗ってつき進む。特定のステージでしか乗れないようだが新鮮な面白さがありそう。



⇩空中ステージは四方八方から敵が攻撃をしかけてくる

⇧基地内部ステージでもラッシュは大活躍。前方の敵はエネルギーを溜めている



⇧ご存知ラッシュ。今回もロックマンをサポートしてくれる頼もしいキャラ

⇨謎の球体に包まれているロックマン。画面を見るかぎり浮かんでいるようだ

スノーボードに乗り高速スクロールステージを進む

⇧このステージは進んで行くうちに天候が変わる。雪もその現象の1つか？

⇧やはり雪の中も突き進むロックマン。猛スピードで掘り進んで行く

⇧今回初登場のスノーボード。ジェット噴射ができる？　かなり速そうだ

©CAPCOM

Check.3 ボスを倒してパワーアップ 新しい能力は？

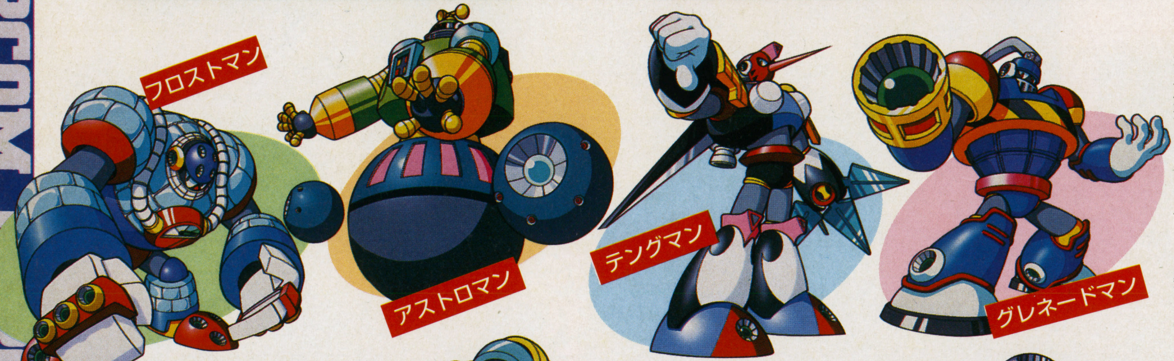
大ボスを倒して、そのボスが持っている特殊武器を自分の武器として使えるようになるのが『ロックマン』シリーズの特徴。画面写真を見る限りだが、さらに派手に、強力になることが予想される。この特殊武器はエネルギー制で多用はできないため、有効に使うことが要求されるだろう。

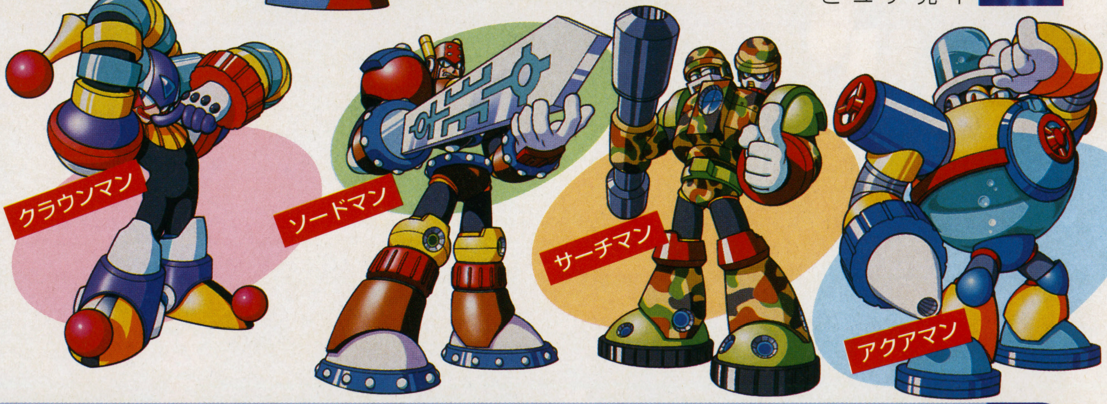
このゲージは倒したボスの特殊能力、いわゆる特殊武器の種類とその武器エネルギーの残量を表示。

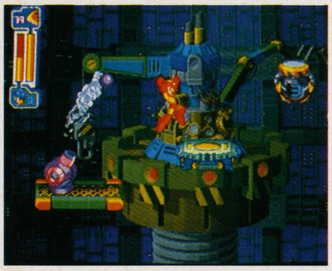
➡竜巻を発生させて敵を攻撃しているロックマン。これも特殊武器の1つ？

Check.4 ついに発表された！ 8大ボスの姿を見よ!!

6月に応募が締め切られたユーザー公募のボスキャラがついに発表。8体のボスキャラのうち、テングマンとアストロマン以外はユーザーが考えたボスキャラだ。どんな攻撃をするか今から楽しみ。







⬆カッターらしき武器を得たロックマン。この武器は一体どのボスから奪ったのか？

カプコン・稲船氏に聞く『ロックマン8』のヒミツ

カプコンの開発室におじゃまして稲船氏にお話を伺った。

―PS版、サターン版オリジナルとしては1作めですね？

稲船 そうですね。オリジナルとしてはこれが初めてです。

―『ロックマン』というと、ユーザーの中には「難しいから好きだ」という人も多いと思うのですが、やはり今回も？

稲船 そこが、開発者を悩ませるところでもあるんですよ。「難しい」という意見は20歳以上の人に多く、子供たちの意見の多くは「簡単だ」になるんです。子供たちの意見も出来るだけ聞くようにしているのですが…、難しいところです。それで今回はやり方によっては簡単になっています。前半と後半を分けて「前半は楽に進んで下さい」といった、救済処置をとっています。前半で得た武器が後半で有効になるようになっていますので、割と楽なはずと私は思っています。

―『8』はどこがパワーアップしているのでしょうか？

稲船 いろいろと細かな部分でパワーアップしています。SFCでは処理的な限界がどうしてもありました。本当はこういう攻撃をさせたいのにそれが出来ないから変えてしまう…。今回はそういった問題をクリアにしています。背景やスクロールといった内部的なすごさなので説明しにくいのですが、それらを随所に散りばめています。

―今年でシリーズも10年めだそうですが？

稲船 そうなんです。キャラの人気も定着していますし、1年間を通してイベントを展開していく予定もあります。

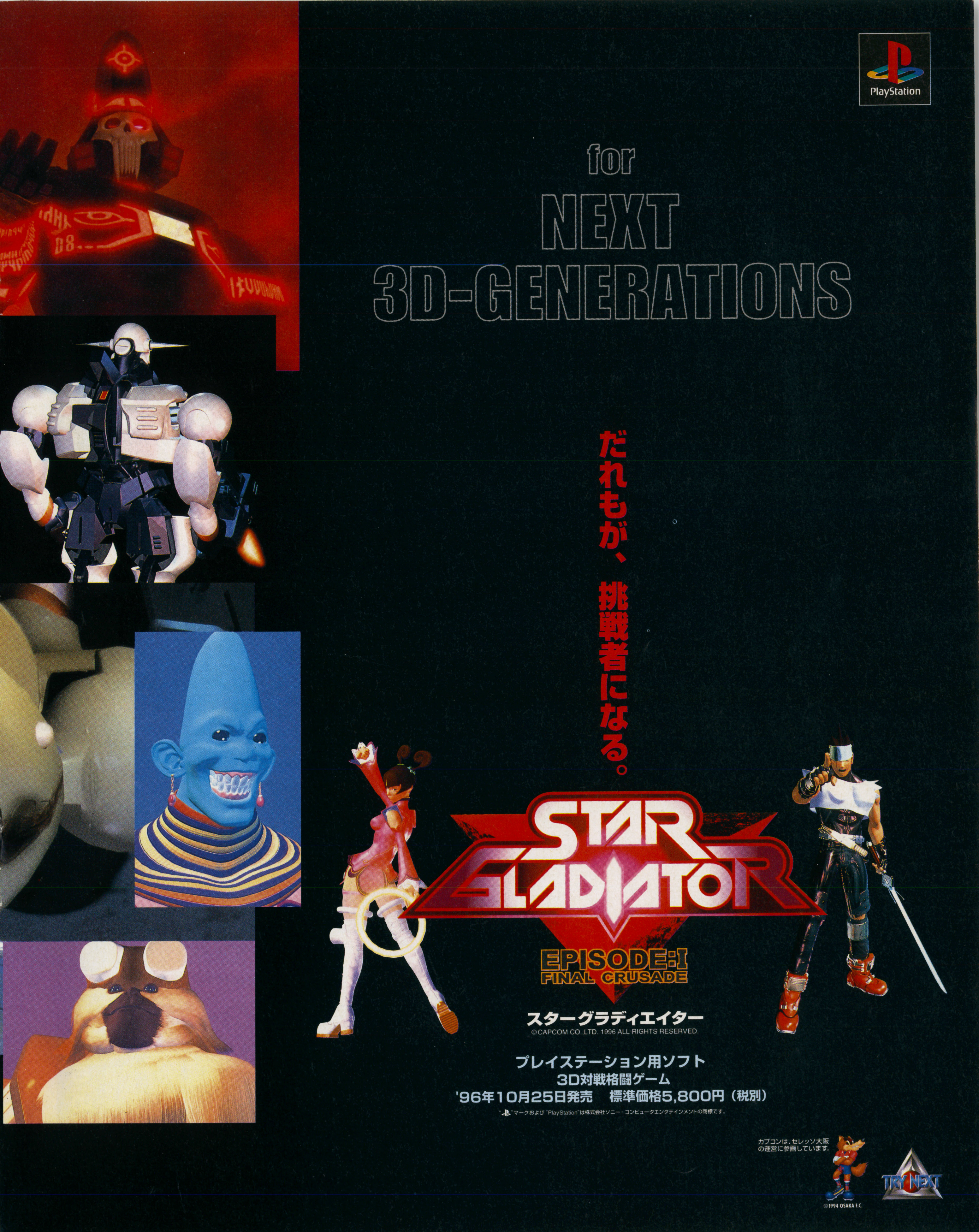
―最後に『8』について一言お願いします。

稲船 そうですね、例えるなら前作までをテレビ、今作は映画といったところでしょうか。それだけ内容が濃くなってます。

⬆10年目に突入して、これからも大事にしていきたいと語るカプコンの稲船氏。

例えるなら前作はテレビ、今作は映画といったところでしょうか

➡バランス調整による救済措置が取られているのでやや簡単だとか


PlayStation
for
NEXT
3D-GENERATIONS
だれもが、挑戦者になる。
STAR GLADIATOR
EPISODE:I
FINAL CRUSADE
スターグラディエイター
©CAPCOM CO.,LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.
プレイステーション用ソフト
3D対戦格闘ゲーム
'96年10月25日発売　標準価格5,800円（税別）
" "マークおよび "PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
カプコンは、セレッソ大阪
の運営に参画しています。
©1994 OSAKA F.C.
TRY NEXT

CAPCOM

株式会社カプコン® 〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号

CAPCOM FAX 通信 FAX 03-5950-4820 ☆最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報満載・24時間受付☆

★カプコンソフト情報★ 大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718 札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040
名古屋(052)571-0493 広島(082)223-3339 松山(0899)34-8786 福岡(092)441-1991 電話番号は、よく確かめておかけ間違いのないようにしてください

●カプコン・ホームページ 最新ソフト情報はインターネットでチェック!
http://www.capcom.co.jp/

早くもPSとサターンに登場！業務用＋αで、さらに対戦がアツい！

業務用の『スーパーパズルファイターⅡX』がPSとサターンに移植される。ゲーム自体は、カプコンの人気キャラが対戦する落ちものパズルで、ゲームのルールは上から落ちてくる同色のジェムをつなげていき、同色のクラッシュジェムをくっつけることで破壊して、相手にジャマなジェムを落とすというものだ。

ノーマルジェムをくっつけて

↑同色のノーマルジェムを4つ以上くっつけると大きいパワージェムになる

クラッシュジェムで破壊すると

↑同色のクラッシュジェムを落として消す。パワージェムも一気に消える

相手にカウンタージェムを落とす

↑ノーマルジェムを消すと、相手にカウンタージェムを落とせる

ノーマルジェム

色は4色あり、4つ以上くっついて四角形になるとひとまわり大きいパワージェムになる。

クラッシュジェム

同色のノーマルジェムにくっつくと、そのジェムにつながっているジェムを全部消せる。

レインボージェム

25回ごとに落ちてくる。上に置かれたジェムの同色の全ジェムを自分の画面から消す。

カウンタージェム

ジェムを消した量に応じて、相手の画面に落とせるようになるジャマな存在のジェム。

↑ノーマルジェムは大きくすればするほど、消した時の攻撃力が高くなる

POINT コンシューマオリジナルモードならではの特典がアリ?!

移植されるにあたって楽しみなのが家庭用ならではのモード。もちろんこのゲームにもちゃんと用意されているぞ。その名もストリートパズルモード。各キャラ一つずつアイテムを持っていて、戦って勝つと相手のアイテムを奪うことができる。奪ったアイテムはモード画面で使えるのだ。

ストリートパズルモード

↑8キャラの中から1人を選び、各CPUキャラが持っているアイテムを対戦して勝ち取っていくというモード。キャラが持っているアイテムの種類は様々

①エキスパートモードが追加される

↑ハンパじゃなく難しいモードだ

家庭用だけのゲームモード発覚！隠しキャラやオマケ要素なども充実!!

②隠しキャラを使えるようになる

↑ダン、デビロット、ゴウキの隠し3キャラが使える

③さくらのテーマソングが聞ける！

↑ある条件でクリアすると、さくらが歌う曲を聞くことができる

6月に業務用で発売された『スーパーパズルファイターⅡX』の移植作。今回は急遽ゲットしたPS版サンプルからの内容をお届け！

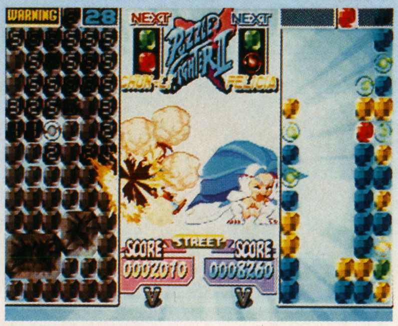
SUPER PUZZLE FIGHTER Ⅱ X

スーパーパズルファイターⅡX

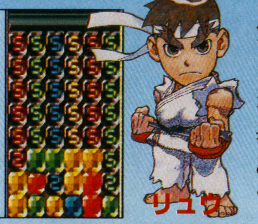
パズル	スーパーパズルファイターⅡX
	カプコン
SS	12月発売予定 5800 パワーメモリー対応（ブロック数未定） 同画面同時対戦可能（最大2人）
PS	12月発売予定 5800 メモリーカード対応（ブロック数未定） 同画面同時対戦可能（最大2人）

POINT 各キャラの落下パターンと隠しキャラの能力をチェック

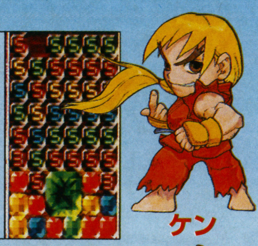
自分が壊したノーマルジェムの量により相手に落とすカウンタージェムの量が決まる。少量のカウンタージェムならたいした問題ではないが、大量になると話は別。各キャラはそれぞれ異なった落下パターンを持っているので、どのキャラがどんなパターンを持っているかしっかり覚えることが要求される。では各キャラの落下パターンを見てみよう。



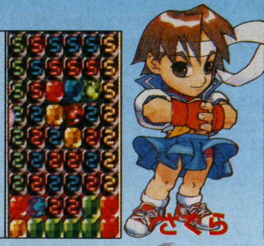
⇨各キャラにはお馴染みのフィニッシュシーンが用意されているぞ



縦1列ずつに異なる色のジェムを落下させるパターン。比較的消されやすいパターンである。

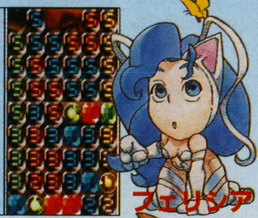


横1段ごとに異なる色のジェムを落下させる。1段以下のジェムを送るのは避けよう。

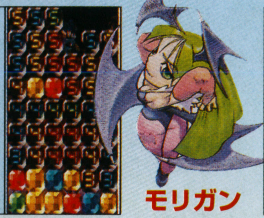


両端が縦に1列ずつ同色で、内側が横1段ごとに異なる色のジェムを落下させるパターン。

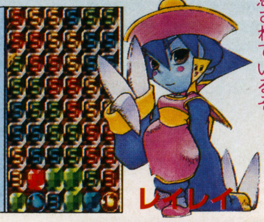
2列×2段の同じ色のジェムを組み合わせたパターン。反撃されやすいパターンである。



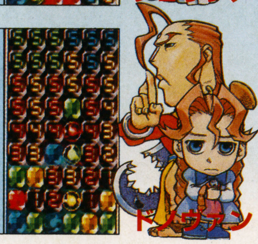
両端が縦に1列ずつ同色で、内側が2列×2段のジェムを組み合わせたパターン。



2列×2段のジェムを挟むように1列ずつ異なる色のジェムを落下させるパターン。



斜めに同色のジェムが並ぶ落下パターン。なかなかやっかいなパターンといえる。



赤と黄が1列×2段ずつ並び、その上に緑と青が2列×2段で並ぶ落下パターン。

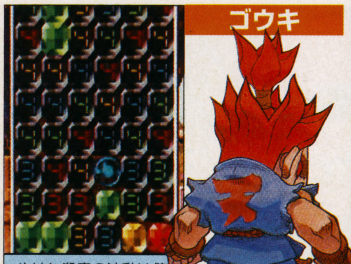
⇨キャラによっては大逆転出来る可能性がある

隠しキャラの能力は？

ストリートパズルモードで、リュウとモリガンとドノヴァンで隠しキャラ3人に勝つと、通常の8キャラよりも強力な存在の3人が登場する。デビロットとゴウキはよくある通常より強いキャラだが、ダンだけは別。パズルになっても相変わらず弱く、対戦格闘ゲーム時代の悲しい弱さをよく反映している（笑）。

赤１色という落下パターンを持つダン。泣けてくるほど弱い。

『サイバーボッツ』からの唯一の登場キャラ。高飛車で強い。



やはり殺意の波動は健在。極悪の落下パターンを持っている。

カプコン・竹中氏に聞く『スーパーパズルファイターⅡX』！

今回は開発者の竹中氏にお話を伺った。

——企画コンセプトについてお聞かせ下さい。

竹中 最初はゲームのシステムができたんですよ。パズルゲームを作ろうということで。ある制作ラインで一番出来がよかったのが、これだったんです。最初はブロックだけのシンプルな映像でした。でも、今時パズルゲームを出しても受けないだろう…、ではどうしたら、ということで、『ストⅡ』のキャラを出してみようということになったんです。ただ、出すだけではつまらない。なら、コミカルなノリでいってみたらどうか？ということで生まれたのがこのパズルファイターなんです。

——アーケード版をプレイした人も満足できるようになっているのでしょうか？

竹中 間違いなく、満足できます。基本的に業務用の完全移植ですから。それにストリートパズルモードといったモードも増えていますし、満足できる内容に仕上がっています。

——そのストリートパズルモードというのは？

竹中 例えば、リュウを選んでほかのキャラとパズルで対決するじゃないですか。そして勝ったとする。そうすると、敗者側のアイテムをもらうことができるといった感じです。アイテムにはお楽しみ的なものがあります。

——というと、ゲームの進行に直接関係ない、付加価値的なものが手に入るということですね。

竹中 それ以外にも隠しキャラが使用できるようになったりといったものもありますよ。

——ゲーム内でのオプションが増えていくというノリですね。

竹中 そうです。最初は5個くらいしかないのですが、だんだん増えていくわけです。

——結構、楽しんで作られてるわけですね。

竹中 ええ。

——今後もこういった路線を？

竹中 以前からもこういった路線はやってきているんですよ。クイズゲームなり、パズルなり、今後もこういった路線のソフトを出していくと思いますよ。時代のニーズに合わせて狙っていこうと思っています（笑）。

⇧カプコンの竹中氏。紙面ではお伝えできない話もかなり飛びだした

⇨業務用ではなかなか会えなかったデビロット姫に、もうすぐ会えるぞ！

©CAPCOM

敵を斬る快感を味わうために すべての操作をマスターせよ!!

手にした武器で敵と戦うという3D格闘アクション『スターグラディエイター』（以下スタグラと略）。その独特の格闘システムには、既存の格闘ゲームにはないさまざまな戦略要素がちりばめられている。さっそく、基本的な操作方法からレクチャーしていこう。

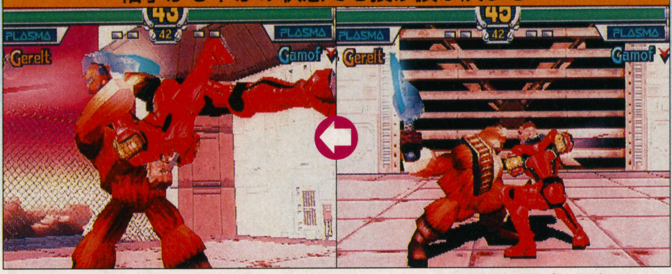
全キャラ共通の基本操作

ガード（×ボタン）	キック（○ボタン）	横斬り（△ボタン）	縦斬り（□ボタン）	移動（方向キー）
防御。方向キーとの組み合わせにより、特殊移動を行うことも可能。	蹴り攻撃。プラズマリベンジなどの反撃技を受けないのが特徴。	武器を横に振る攻撃。攻撃から牽制まで、幅広く使用できる。	武器を縦に振り下ろす攻撃。しゃがみガード不可のものが多い。	左右で移動。上でジャンプ、下を入力することでしゃがむ。

TECHNIC 1 「投げ」を極める

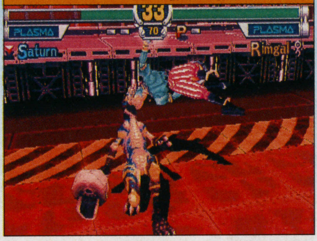
投げ技は重要な戦略要素。『スタグラ』の場合、相手がしゃがんでいても、投げ技を決めることができるのだ。唯一投げられないのは後ろ向きでしゃがんでいる相手。それ以外はどんな状態でも投げられる。

相手がしゃがみ状態でも投げ技が決まる！



⇧相手がしゃがんでいたら、同様にこちらもしゃがむことによって投げ技が決まる!!

△＋□で投げ技

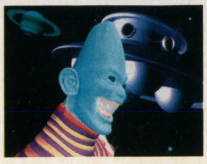


⇧攻撃ボタンの同時押しで投げ技になる。威力が高いので積極的に狙っていこう

基本システム&キャラ別テクニックをまとめて大攻略!!

独特な香り漂うこのゲームを基礎からみっちり攻略。基本的なシステム解析から、各キャラクタ別の戦闘ノウハウまでを一気に伝授する!!

格闘アクション **スターグラディエイター**
カプコン
PS
10月25日発売予定
5800円
メモリーカード対応(1ブロック)

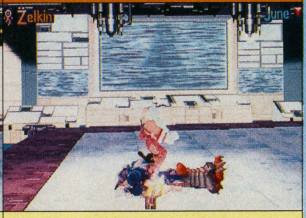


©CAPCOM

TECHNIC 2 ダウン後の攻防

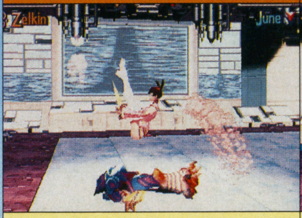
相手をダウンさせたら、追い打ち攻撃のチャンス。追い打ちには大小の2種類があり、相手との距離や、相手のダウン時間によって使い分けていく必要がある。逆に、ダウンさせられた場合は、方向キーで起き上がり、×ボタン連打で横転起き上がりもできるので、状況に合わせて選択していこう。また、○ボタン連打で起き上がり攻撃も可能。方向キーと組み合わせれば上中下段、対空の使い分けができる。

↑+△or□で大追い打ち



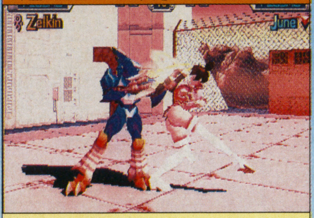
ダウンした相手との距離が離れている場合は、これで攻撃。素早く行わないと相手が起き上がってしまうぞ。

↑+○で小追い打ち



逆に、距離が近い場合はこちらで攻撃していこう。ただし、射程距離が短いので遠くの相手には当たらない。

起き上がり攻撃は○ボタン

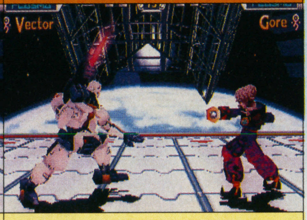


○ボタンを連打することでダウン側も反撃できる。対戦相手が人間だと読まれやすいが、対COM戦だと有効である。

TECHNIC 3 特殊移動

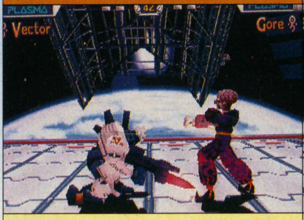
特殊移動を使いこなすのも重要。『スタグラ』にはリングアウトの概念があるので、移動には十分注意したい。

方向キー連続2回押しでダッシュ



前もしくは後ろ方向に方向キーを2回入力することでダッシュ。方向キーを入れっぱなしで走ることも可能。

↑→+×でしゃがみダッシュ



しゃがみながらダッシュすることも可能。相手の横斬りをかわしつつ、間合いを詰めるといった時に最適。

←+×で横移動

相手との座標を横にずらす。直線的な攻撃をしてくる相手に有効である。ここから攻撃に転じていける。

→+×で回り込み移動

相手の脇に回り込むように移動する。攻撃はもちろん、リングサイドからの脱出にも使えるので重宝する。

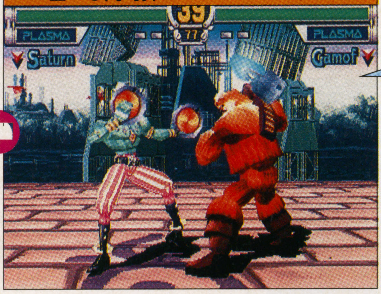
TECHNIC 4 「プラズマ」を決める

勝敗に大きく影響するのが、ここで解説する一連のプラズマ攻撃である。まずは一発逆転の力を秘めたプラズマストライク。これは、1ラウンドにつき1回だけ出すことができる必殺技だ。立ちガード以外は無効にする攻撃なので、相手がしゃがんでいる時は特に有効である。ただし、技の出が遅くて、間合いが離れていると空振りに終わってしまう。

PLASMA

ゲージの「PLASMA」の文字は、そのラウンドで使用できるプラズマストライクが残っていることを表している。

△+□+○同時押しでプラズマストライク

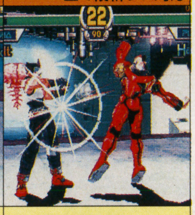


←着地の瞬間や、コンボの終わりのスキを狙って出していくと成功しやすい

プラズマリベンジ

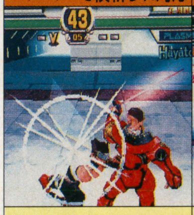
相手の武器攻撃を受け流し、逆に反撃をするのが、このプラズマリベンジである。成功すれば確実に反撃できるので、積極的に狙っていきたい。相手の攻撃が縦か横かを予測し、コマンドを入力。成功するとキャラクタの体が約1秒ほど赤く光り、その間に攻撃を受けると反撃する。問題は相手の攻撃を目で確認してから入力していては間に合わないということ。意のままに操るには鍛錬が必要だ。

←+×+□で縦斬りに対応



縦斬りに対し、自動的に反撃してくれる。横斬りとキックには無効。

←+×+△で横斬りに対応



横斬りに対して反撃する。縦斬りとキックの前には無防備になる。

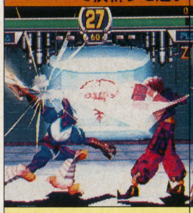
プラズマリフレクト

プラズマリフレクトは、相手の武器攻撃を跳ね返し、一瞬だけ硬直させてしまうという技。自動的に反撃するプラズマリベンジと違って、その後の攻撃はプレイヤーに任されるのが特徴である。

→+×+□で縦斬りを返す

縦斬りだけを跳ね返す。相手は約1秒間、硬直状態になってしまう。

→+×+△で横斬りを返す



横切りだけを跳ね返す。直後に投げを決めると非常に効果的だ。

プラズマコンボ

決められた順番に攻撃をすると、プラズマコンボという連続技になる。これは、一定のパターンに沿ってタイミングよくボタンを入力することで繰り出すことができる。多彩な組み合わせがあるので、まずは、左に例として掲載したハヤトのコンボ表を参考にしてほしい。ゲーム中での表現上、ボタンの表記がAやBという形になっているが、これはゲームを通しての共通表現なので覚えてるしかない。なお、表内に「FINAL」とあるのは、そこにたどり着いた時のみに使用可能なプラズマファイナルという大技につながることを意味する。その場合「FINAL」の下にある技を入力すればよい。

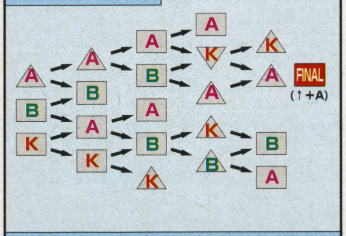
攻撃内容表記

A……縦斬り
B……横斬り
K……キック

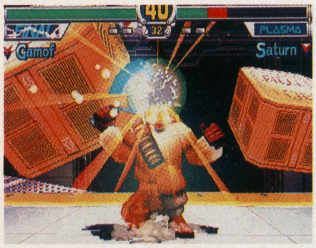
攻撃判定表記

□……上段
△……中段
▽……下段
囲みなし…補助動作など

コンボ例／ハヤト



2〜6回連続で攻撃ができる。方向キーは必要がないのでボタン入力だけ覚えよう。



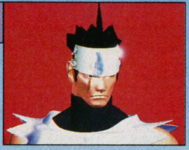
↑プラズマファイナルまで決まると勝ったも同然。なお、途中で攻撃をキャンセルしたい場合は×ボタンを押せばOKだ

※コマンドはキャラクタが右向きの場合のものです。
また、コマンド表記の「,」は区切って入力することを表します。

豊富な必殺技、多岐にわたるコンボ 指先を駆使して技の達人となれ!!

ここでは『スタグラ』に登場する9人のキャラクタたちを解説しつつ、必殺技コマンドとプラズマコンボ表を掲載していこう。見た目に負けまいと、彼らの格闘スタイルにはそれぞれに大きな特長がある。それらを見極めたうえで自分のキャラクタを選んでいけ!

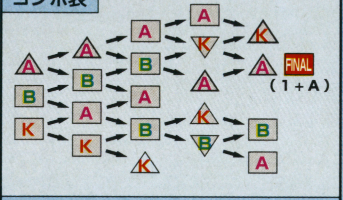
HAYATO ハヤト
バランスの良い攻めが身上



➡斬ってよし、蹴ってよしの万能キャラクタ。技の速さも○

主人公だけあって全キャラクタ中最も使用できる技の種類が多い。さらにハヤトの場合はどの技も非常に使い勝手が良いのが特長だ。技の出、移動スピードとも申し分なく、軽視されがちなキック攻撃も強力。初心者は、まず彼でプレイしよう。

コンボ表



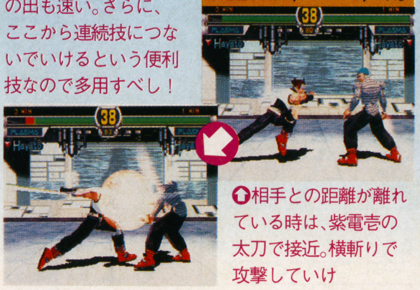
上記以外の隠しコンボ
A→A→A→K→Aから→+K

オススメファイナルコンボ
A→A→A→K→Aから↑+A

技名	コマンド	技名	コマンド
天地斬	→+□	疾駆突	走り中に□
烈空斬	→+△	独龍	走り中に△
鋭刃脚	→+○	双龍	走り中に△,△
月影	↘+□	疾風撃脚	走り中に○
蛇刃	↘+△	弧月	後ろ向きで□
蛇腿	↘+○	白虎砲	→←+○
円月	→↘↓↙←+□	新円月	○+×
裏円月	→↘↓↙←+□押し続け	阿修羅・剣巨大化	↓↓↓
紫電壱の太刃	↓↘→+△	真阿修羅・剣巨大化①	↓↓↓,□□→×△ (剣伸び中に入力)
紫電弐の太刃	↓↘→+△,□	新円月	剣巨大状態で→↘↓↙←+□
紫電弐の太刃改	↓↘→+△,△	修羅道・剣縮小化②	①状態で↓↓↓
紫電参の太刃改	↓↘→+△,△,□	激塵破天	①または②状態で→←→←+○
鋭刃伝影脚	→+○,○	紅蓮	①または②状態で→↓↘+□
飛燕	小ジャンプ中に□or△	極雷鳴斬	②状態で→←→←→←+○

➡攻撃判定も強く、技の出も速い。さらに、ここから連続技につないでいけるという便利技なので多用すべし!

紫電壱の太刀(↓↘→+△)で攻撃



⬆相手との距離が離れている時は、紫電壱の太刀で接近。横斬りで攻撃していけ

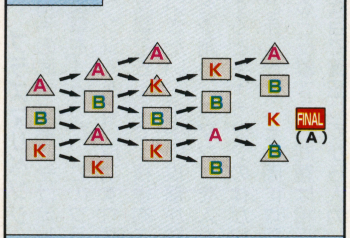
GAMOF ガモフ
撲殺&投殺!

技の破壊力は相当なもの。見た目より動きも速く、相手の懐に入って投げ技にもち込むこともできる。横斬りで牽制しつつ、接近して投げるというのが王道パターン。ただ、キック攻撃に精彩を欠くのが玉にキズである。

ガモホームラン(↓↘→+○,△)で大ダメージ

⬆放り投げて、さらに斬る。写真を参考にベストタイミングを指先に叩き込んでしま

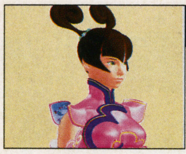
コンボ表



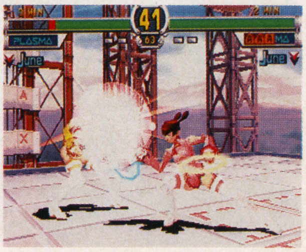
オススメファイナルコンボ
→ → →A→KからA

技名	コマンド	技名	コマンド
ガモバーン	→+□	ガモランニングキック	走り中に□or△
ガモブーン	→+△	ガモフォール	走り中に□or△,△
ガモヘッド	→+○	ガモスライディング	走り中に○
ガモライド	↘+□	ガモスクリュー	→↘↓↙←+○
ガモフライキック	↘+○	ガモスイング	↓↘→+○
ガモキック	←+○	ガモホームラン	↓↘→+○, △ (ベストタイミング)
ガモビクトリー	→+□, □	ガモチップ	↓↘→+○, △ (バッドタイミング)
ガモトルネード	←→+△連打	ガモジャイアントスイング	後ろ側から→↘↓↙←+○
ガモショット	↓+△, →+□	前転	↓↙←+×+○
ガモプレス	敵がダウン中に←→+○	後ろ回り込みジャンプ	×+○

JUNE ジューン
接近戦に持ち込め!!

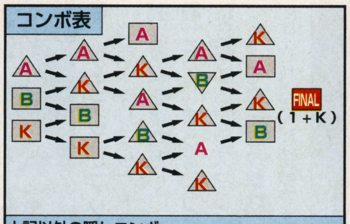


新体操の動きを取り入れた攻撃はスピード十分。ただし、最大の弱点は技の威力がないということである。リーチもないので必然的に接近戦を余儀なくされるが、コンボで速攻をかければ十分勝機はつかめる。



➡先手必勝。ジューンの場合は必殺技よりもコンボが主力

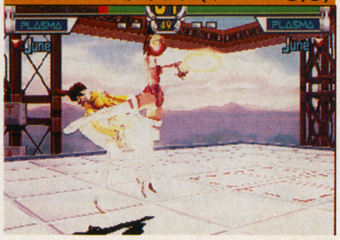
コンボ表



上記以外の隠しコンボ
B→B→からさらにB

オススメファイナルコンボ
K→K→B→K→Kから↑+K

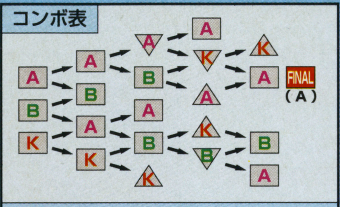
ダブルコメットキック(↓↙←+○,○)



⬆低いジャンプで相手に接近し、そこからキック2発。1発目が当れば連続で当たる

技名	コマンド	技名	コマンド
スターショット	→+□	シャインドリーム	↓↑+○, □
ターンショット	→+△	コメットキック	↓↙←+○
ジャイロシュート	→+○	ダブルコメットキック	↓↙←+○, ○
シャインドリーム	↘+□	ビッグバン	バック転 (○+×) 中に□□→×△
スターダストショット	↘+△	プロミネントキック	走り中に□or△
スクリームフラッシュ	↘+○	コスモストリーム	走り中に○
グラウンドジャイロシュート	↙ +○	ムーンサルトキック	後ろ向きで○
トゥインクルエルボー	↓↘→+□	リバースムーンサルト	ムーンサルトキック中に○+×
トゥインクルフィスト	↓↘→+□, □	マーキュリーホールド・投げ技	敵うつぶせ足側で→←+○
スターライトフィッシュ	↓↘→+□, ○	側転	↓↙←+×
ノーススターコンボ	←→+△, ○	バック転	○+×
サマーソルト	↓↑+○	挑発	↓↑+○, □□→×△

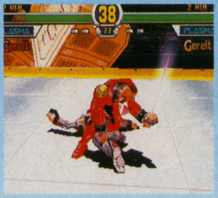
コンボ表



上記以外の隠しコンボ
A→A→A→K→AからK

K→A→B→B→Bから→←+K

オススメファイナルコンボ
A→A→B→A→AからA



⇧後ろ向きの相手をダウンさせたら間接技で決めろ！

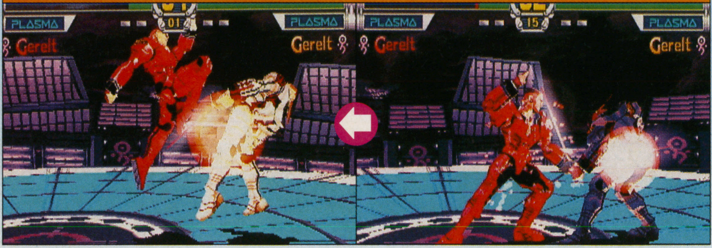
GERELT ゲレルト

⇨ちなみに突きは縦斬りの攻撃。ゲレルトはこれがメインになる

素早い突きで敵を翻弄

サザンアローをはじめとする連続しての素早い突き攻撃が強烈。闘牛士らしく、相手の横に回り込んでからの攻撃など変則的な動きも得意であるが、突き以外の攻撃は思ったよりも速くない。突きオンリーのパターンに陥らないよう注意する。

サザンアロー①(↓↘→+□,○)で押していけ



⇧突き連打から突然のキック攻撃。最後のキックはガードされやすいので多用は禁物

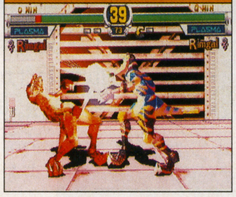
技名	コマンド	技名	コマンド
グラントゥシュ	→+□	サザンアロー①	↓↘→+□, ○
グランカット	→+△	サザンアロー②	→↘↓↙←+□連打, ○
トリックキック	→+○	シャープクロール	→↘↓↙←+□連打, △
ブラックヘブン	↘+□	スパニッシュダンス	←←+□, □, □
キリングブル	↙+□	ラピッドエルボー	→→+○
シャープクロール	↘+△	フライングマタドール	←→+○+□
ブラッドダウン	↙+○	ブラッディフラメンコ	↘+○, ←+○
ジャストスタッブ	←+□	エビルバージ	走り中に□or△
サンダートゥシュ	↓↘→+□	デッドスライド	走り中に○
アンダルシアストーム①	↓↘→+□, □連打	キック・テル・ソル	走り中に○+×
アンダルシアストーム②	→↘↓↙←+□連打	S. D. F	敵うつぶせ足側で→←+○
ライジングアロー	→↘↓↙←+□連打, →+□	斜め前転	←→+○+×

ディノフレイム(↓↘→+○)

⇨当り判定が強いうえに、技の出が速い。多用すべし！

クレイジーウェイブ(走り中に△連打)

⇨牽制攻撃として最適な技



RIMGAL リムガル

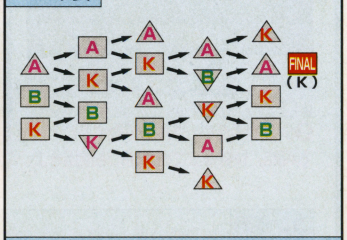
⇨縦斬り、横斬りのコンビネーションだけでも結構強い

ありあまるパワーを操れ！

ガモフと比べると若干見劣りするものの、攻撃力は申し分ない。恐竜だけに(!?)炎による攻撃など、トリッキーな攻撃もできる分、プレイしがいのあるキャラクタだ。ただし、パワータイプのキャラクタゆえのスピードのなさも否めない。

⇧ダブルボルケイノキックは連続2発の蹴りがヒットする攻撃。1発目を確実に当てろ

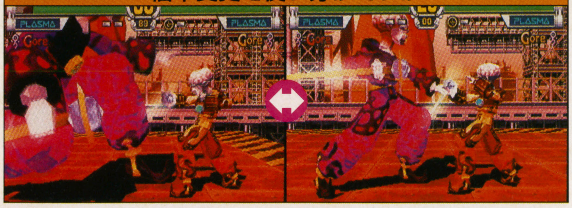
コンボ表



オススメファイナルコンボ
A→A→K→A→AからK

技名	コマンド	技名	コマンド
ビッグボーン	→+□	ランドスライドキック	←→+○
ボーンブランディッシュ	→+△	レッグバイト	伏せ状態で○
ミールバイト	→+○	ロワーディノフレイム	伏せ状態で↓↘→+○
ゲイムクロウ	↘+△	スカルドライブ	走り中に□
スカルバースト	↘+○	クレイジーウェイブ	走り中に△連打
キングテイル	←+○	ビッグボーン	走り中に△連打, □
テイルリーブ	↙ +○	スライディングバイト	走り中に○
ディノフレイム	↓↘→+○	ヘルフロート	後ろ向きで○
ロングディノフレイム	←↙↓↘→+○	ジュラシックトリップ・投げ技	敵が空中時に↓↑+○
ボルケイノキック	↓↙←+○	伏せ	↓↓
ダブルボルケイノキック	↓↙←+○, ○	ロングバックダッシュ	→←+×+○

倍率変更を使い分けていけ

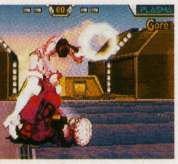


⇧変身前に一瞬だけ無防備になるので要注意

GORE ゴア

変幻自在の魔法で闘う

⇨寝転がってからの投げ。情け容赦なしの電気アンマ攻撃だ

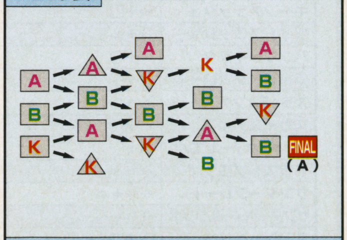


かつては医師だった、狂気の魔法使いゴア。基本攻撃方法は威力がないので、やはり魔法を駆使した闘い方がメインとなる。組成変換や毒薬散布といった飛び道具系の技が使えるので多用すべし。

⇩少しの間だけ、相手を固めてしまう。煮るなり焼くなり、お好なように攻撃

⇧前方に毒薬を散布する。当たり判定が強く、対空技としても使えるのが強い

コンボ表



オススメファイナルコンボ
B→A→B→A→BからA

技名	コマンド	技名	コマンド
観音開	→+□	起脳震蹴	走り中に□or△
水平開	→+△	滑地面蹴	走り中に○
金的飛蹴	→+○	座頭市突	後ろ向きで□
壷指圧突	↘+□	振動療法	寝状態で□+△
回転脛斬	↘+△	遠心分離	敵うつぶせ足側で→←+○
背骨伸長	↘+○	絶対安静・寝る	↓+×+○
後回転蹴	←+○	起きる	寝状態で×
毒薬散布	↓↘→+□	手前寝移動	寝状態で↓+×
飛躍腰曲	↓↙←+○	奥寝移動	寝状態で↑+×
組成変換	↓↘→+△	寝ダッシュ	寝状態で→→ (←←)
喝投入	敵ダウン中に　+○	倍率変更・巨大化	↓↓↓
脚部回転	寝状態で←→+○	倍率変更・縮小化	巨大化状態で↓↓↓↓
荒療治	巨大化状態で→+□	前転	↘+×
内臓圧迫	↓↙←+○, ○, ○		

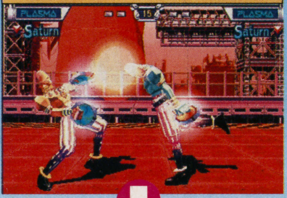
※コマンドはキャラクタが右向きの場合のものです。
また、コマンド表記の「,」は区切って入力することを表します。

サターン SATURN

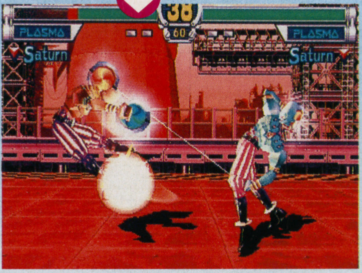
トリッキーな動きで攻めろ

使用する武器がヨーヨーというサターン星出身の大道芸人。縦斬りや横斬りボタンの連打だけでも強力な技が出るのが強みだ。ヨーヨーのリーチは長く、機敏な動きとは裏腹に長距離からの攻撃がメインとなる。接近戦もOKだが技のスキが大きいので、こちらから仕掛ける必要はない。

意表を突いた攻撃で闘え



➡縦斬りの4連続コンボ、横斬りの3連続コンボは、簡単に出せて使い勝手が良い

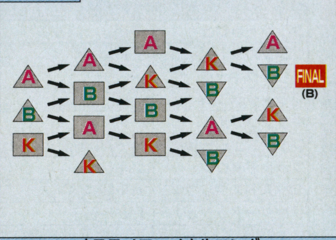


⬆トリッキーな連続攻撃、ダブルサプライズ。最初のヘッドバットが当たりにくいのが難点

ボタン連打でも十分強い！

⬅リーチが長く、スピードも速いヨーヨー

コンボ表



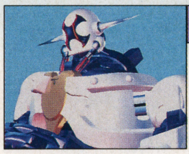
オススメファイナルコンボ

A→B→K→K→B→B

技名	コマンド	技名	コマンド
サイドスラッシュスロー	→+△	アクロバットアタック	↓↙←+△
パッシングヘッド	→+○	アクロバットコンボ	↓↙←+△，△，△
センダウトスカイ	↘+□	ファイヤークラッカー	←→+○
ロールスラッシュ	↘+△	ダブルサプライズ	→+○，□
セイリングヒット	↘+○	ダンシングフット	↓+○，→+○
トラビーズスロー	↓↘→+□	ファイヤークラッカー	走り中に□or△
トラビーズコンボ	↓↘→+□，□	グラウンドラッシュ	走り中に○
ドラスティックフォロー	→+△，△	側転	↓↙←+×
タッピングアタック	←→+△		

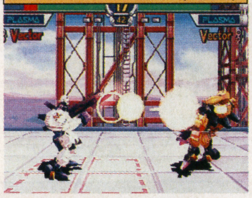
ベクター VECTOR

動きの遅さを武器でカバー

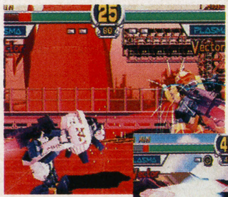


全キャラクタの中で、最も動きが遅い。だが、ガード不能技であるビーム攻撃を駆使して闘えば十分に勝機はある。基本は長距離からのビームによる牽制攻撃。接近戦は最後の手段にしていくのだ。

アッパービームバズーカ(→+□)



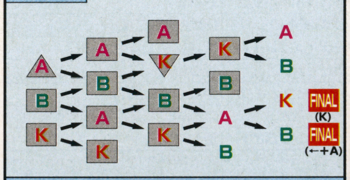
⬅ビームで牽制しまくる。相手を近づけてはいけない



⬅背後に回られても強い。ガード不能技で応戦していくのだ

➡コンボの威力は高いが、実戦で使用するのは難易度高し！

コンボ表



上記以外の隠しコンボ

K→Kから←+K,→+K,←+K,→+K

オススメファイナルコンボ

K→A→K→A→K→K

技名	コマンド	技名	コマンド
アッパービームバズーカ	→+□	ホリゾンタルレーザー	↓↙→+○
チェインソー	→+△	マッドブリット	↓↑+○
ショベルキック	→+○	フライングドリル	↓↑+○，↓+○
ロワービームバズーカ	↘+□	レッグインパクト	→+○，○
レッグカット	↘+△	ラストシューティング	後ろ投げ中に□
ドリルキック	↘+○	デスエクスプレス	走り中に□or△
ドリルキック	走り中に○	バーティカルレーザー	後ろ向きで○
ホバーストライト	↓↙←+□	バックローラーダッシュ	↙+×+○

ゼルキン ZELKIN

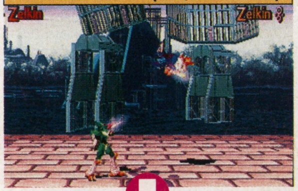
特異なる空中攻撃!!

全キャラクタ中、唯一空を飛ぶことができる。当然ゼルキンだけのフィールドとなる空中からの攻撃がメイン戦法。移動スピードが速いので地上戦での活躍も期待できるが、ややパワー不足な点を空中攻撃で補っていくのがよい。

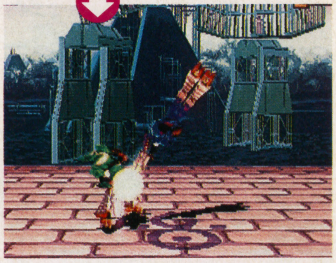
空中はゼルキンのフィールド

⬆少しの間だが、空中を移動することも可能。体勢を立て直す時にも使用せよ

エアジャベリン(空中で↓+□)

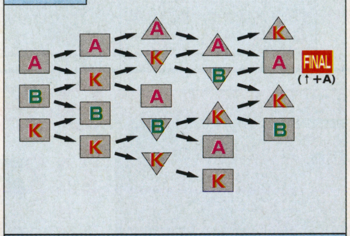


⬅エアジャベリンは空中からの攻撃。高さに関係なく、どこからでも繰り出せる



⬆スピードの速い体当たり攻撃が炸裂!! 空中から着地すると見せかけて、この技をフェイント気味に出していくのが効果的だ

コンボ表



オススメファイナルコンボ

A→A→K→A→A→↑+A

技名	コマンド	技名	コマンド
キーンスラッシュ	→+□	スプリングミサイル	走り中に○
ワイドスラッシュ	→+△	ホイールキックコンボ	後ろ向きで○連打
ハンマーキック	→+○	スカイディストラクション	スーパージャンプ中に↓+○
ライジングブレード	↘+□	ブルーストーム	→↘↓↙←+○連打
スライディングブレード	↘+△	スーパージャンプ	↓↑
スカイスナイプ	←+□	スーパージャンプ	ジャンプ中に↑
ファイアホイールコンボ	↘+□，○	回転スーパージャンプ	ジャンプ中に↓↑
トラストブロウ	←→+□	空中浮遊	ジャンプ中に□+△
サンダーブレード	←→+△	急落下	ジャンプ中に↓+×
サンダーホイールコンボ	←→+△，○	空中横移動	空中浮遊中に×
エアジャベリン	空中で↓+□	空中ダッシュ	スーパージャンプ中に→→
ダッシュサンダーブレード	走り中に□or△		

速報 PSオリジナルキャラが登場する!!

⬅⬇謎の男、「ブラッド」。背中のタトゥと不気味な左腕が印象に残る…

ここで緊急速報!! PS版『スタグラ』にはアーケード版に登場しなかった新キャラクタが登場するぞ。詳細は残念ながら不明だが、今後の情報に期待していてほしい!!

※コマンドはキャラクタが右向きの場合のものです。
また、コマンド表記の「,」は区切って入力することを表します。

Weekly Information

NEWS

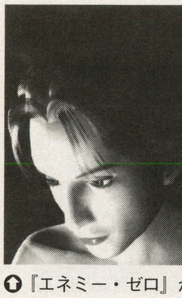
「ピアノレッスン」＋「Dの食卓」!?

『エネミー・ゼロ』'96秋　ワープ

ゲーム界の風雲児、『Dの食卓』の飯野賢治氏と、映画「ピアノレッスン」の音楽で高い評価を受けたマイケル・ナイマン氏が、インタラクティブムービーという全く新しいジャンルに共同で挑戦することになった。それが『エネミー・ゼロ』だ。

表現方法の境界を越えたコラボレーションが実現したのは、マルチメディアの新しい可能性を見いだすため。ほかにもたくさんのメディアから、若い才能が集まって作られる『エネミー・ゼロ』は期待大！　だね。

⇧両巨匠がガッチリ組んだコラボレーション



⇧『エネミー・ゼロ』が全貌を現すまで、もう少し

社会とゲームを考える夢の日

「ゲームの日」11月23日

地域との交流を深め、アミューズメント産業の健全性や文化性をアピールし、ゲーム業界への理解を高めようという「ゲームの日」も今年で2回目。11月23日の勤労感謝の日前後に、全国のアミューズメント施設で各種イベントが実施される予定だ。

なかでも「夢のゲームセンター」コンテストは注目度大。君が考える、夢のようなゲームセンターのアイデアを広く募集しようという企画だ。今すぐ、下記の宛て先に応募しよう。

応募方法 1

あなたが考える
「夢のゲームセンター」コンテスト

応募規定
　論文（作文）、絵画、イラスト、CG、模型など
　形式は自由。11月23日までにAOU（全日本アミューズメント施設営業者協会連合会）各地区協議会あてに郵送。
応募資格　年齢、職業など一切問わず
応募期間　1996年11月1日～11月23日
問い合わせ先　03-3253-5671

パトレイバーファン必見の展示会

高田明美PATLABOR原画展「eyes～アイズ」10月30日～11月4日　東都ベイホール

CD-ROMデジタルギャラリー第4弾、高田明美作品集『アイズ』発売を記念して、東都ベイホール（東京）で同名の原画展が開催される。

高田明美と言えば、古くは「うる星やつら」「魔法の天使クリーミーマミ」、最近のファンにはTVや映画で大人気のアニメシリーズ「機動警察パトレイバー」に誕生時から参加していた人気イラストレーターだ。

今回は、その高田明美が9年間にわたって描き下ろしてきた「パトレイバー」の自選イラスト約50点を一挙公開という嬉しい企画。サイン会やCD-ROMなどのグッズ販売もあるから、ファンには絶対に見逃せない展示会だね。場所は芝浦ふ頭駅から、徒歩12分の東都ベイホール。今、注目の新交通ゆりかもめに乗って、パトレイバーで描かれたバビロンプロジェクトの世界を追体験しよう。

⇧パトレイバー１号機のパイロット、泉野明

⇧勤務明け？　気だるげな野明もキュート

⇧作者、高田明美自選による「パトレイバー」原画イラスト50点が、東都ベイホールに一堂に会す

テピアで飛行シミュレートを体験

航空機産業技術展メインエグビジョン　公開中～12月13日まで　TEPIA 1F プラザ

毎回いろいろな趣向で楽しませてくれるTEPIAで、「航空機産業技術展」が開催中。「未来を拓く航空機技術」をテーマに、現在から将来の航空機と技術についてさまざまな展示を通して紹介。なかでもぜひ体験したいのが「シミュレーターマシン」だ。自分たちだけのオリジナル紙飛行機が設計・制作できたり、本物さながらの航空機・ヘリコプターの操縦も疑似体験できるんだ。場所は営団地下鉄銀座線・外苑駅前から徒歩5分のTEPIA（機械産業記念館）。平日は10～18時、土曜祝日（日曜休館）、詳細は03-5474-6111へ。

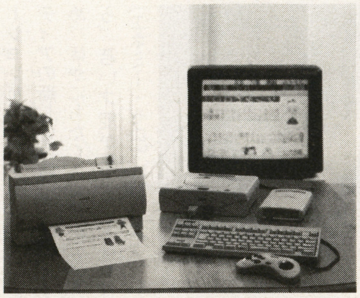
©KITTY ENTERPRISES,INC./HEADGEAR/EMOTION/TFC/SHOGAKUKAN

セガサターンがマルチメディア機に変身!?

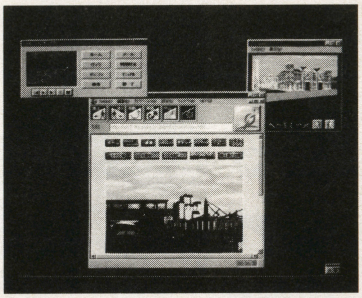
ネットワークサービス「ぷらら」 10月31日、セガサターン用ワープロセット 11月22日

今年、7月にセガサターンのモデムキットが発売されたのは、知っているよね。このモデムキットを使えば、セガサターンは家庭用ゲーム機を超えた、マルチメディア端末機として使うことができるんだ。いわばセガサターンを、いま流行りのディジタル世界へのパスポートとして使うことができるというわけ。例えば10月31日から、全国13政令指定都市対象の家庭向け総合ネットワークサービス「ぷらら」の営業が開始される。これはセガ・エンタープライゼス、ソニー、日本ビクター、ヤマハ、NTT出資のジーアールホームネット（TEL03-3244-0586）が、オンラインショッピング・通信カラオケ・ネットワーク対戦ゲームを提供しようというもの。利用法は、まず「ぷららグリーンディスク」を入手して、オンライン入会。パソコンやセガサターンを使ってインターネット接続すればいいんだ。今年度内に宝島社や毎日新聞など100社以上が参加し、来年3月には、アクセスポイントが主要60都市に拡大設置される予定なんだ。もう一つの話題が、11月22日に光栄が発売するセガサターン用ワープロセットだ。エルゴソフトの「EGWORD」を移植、日本デクスタ開発のプリンタ・インターフェイスを使用。キーボードがなくても各種参考文例内蔵だから、コントローラの操作で文書入力ができるというすぐれもの。『信長の野望』『三國志』といった光栄ゲームキャラクタなどのクリップアート400点も付属しているからファンにはたまらないね。当初はワープロソフト、カラープリンタ、プリンタインターフェイスのセット販売で発売記念特別価格2万9800円。

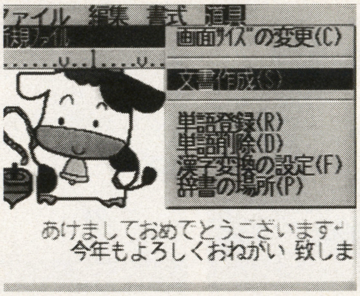
⬆各企業出展の「情報市場」の完成予想図



⬆セガサターンがワープロに大変身！



⬆「ぷらら」は3Dバーチャルワールド



⬆かわいいイラスト付きの年賀状も簡単作成

キングオブプレイヤーは君だ！

ザ・キングオブプレイヤーズコンテスト 10月25日～11月30日

⬆勝ち抜け、戦え！目指せ格闘王！

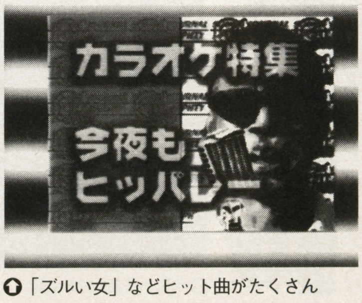
格闘ゲームの産みの親といえば、やっぱりエス・エヌ・ケイ。そのエス・エヌ・ケイがネオジオCD版の『ザ・キング・オブファイターズ'96』発売を記念し、10月25日から約一カ月にわたりコンテストを開催する。家庭用のみのサバイバルモードで、タイムアタック部門とスコアアタック部門を設定して戦うんだ。各キャラクタごとに上位5名、合計290名に認定証とオリジナルテレカがプレゼントされる。詳しくは、TEL03-5275-2720に問い合わせてみよう。

衛生放送で懐かしのJポップ

サウンドジャーナル 10月27日～11月1日

10月27日から11月1日の6日間にわたって、St.GIGA衛星データ放送「スーパーファミコンアワー」で、「サウンドジャーナル～Jポップグラフィティ-Since1980～」が放送されるんだ。通常放送されているサウンドリンクゲームとは違って、TVドラマの主題歌、アニメソング、CMソングなど懐かしい音楽主体の番組。画面には歌詞やアーチストの顔写真のほか、コントローラの操作で歌が流行った頃の風俗や年表などの情報を見ることもできる。「SAY YES」「真夏の夜の夢」などドラマ主題歌がテーマの「僕は死にましぇ～ん」の巻（10月27日）、「キャッツアイ」やYAWARA主題歌「ミラクル・ガール」などアニメ主題歌の「月にかわってお仕置きよ」の巻（10月28日）のほか、映画、TVバラエティ、カラオケヒットソングなど、ちょっと懐かしい歌が続く全6プログラム。放送時間は各18～19時（深夜25～26時に同日再放送あり）。

⬆歌が流行った頃の風俗、年表も見られるんだ



⬆「ズルい女」などヒット曲がたくさん

声優デビューのチャンス到来！

声優オーディション 9月1日～10月31日

最近、ますます人気急上昇中の声優だけど、プロへの道は厳しいもの。そんな声優志望者に朗報だ。来夏発売予定のセガサターン用ソフト『センチメンタル・グラフティ』とタイアップ、プロデビューの機会を提供しようという企画が実施中なんだ。まずはCDセットでしっかり練習、その後オーディションに応募すると、その中から12人のゲームヒロインの6人に選ばれるというもの。対象商品はボイス・チャレンジャー『卒業編』『卒業Ⅱ編』の2つ。

応募方法2

応募対象 16歳から22歳までの女性

応募期間
1996年9月1日～10月31日（消印有効）

必要書類
オーディション応募券（CDの帯に添付）、履歴書（応募券頒布のこと）、写真（三カ月以内に撮影した顔写真、全身写真の2点。裏面に氏名記載のこと）

©SNK

Weekly Information

今週のPick UP!

CD

美少女ゲームファン必聴！

エターナルメロディー　10月18日　ポニーキャニオン

PS、SSの人気美少女ゲームを起用したイメージCDシリーズ・「サイトロン・ファンタスティック・キャラクターシリーズ」の第3弾登場！ 今度リリースされるのは、『ウイザーズハーモニー』制作スタッフによる、メディアワークスの人気ソフト『エターナルメロディー』。音楽CDとドラマCDの2本がポニーキャニオンから制作される。PS版はまだ発売前だが、今回は10月18日に先行発売される音楽CD（2500円）を紹介。それぞれのオープニングとエンディングテーマをフルサイズで新録音し、代表曲に新たな歌詞を加えてあるという力の入れようだ。イメージとして深くゲームの世界観を広げてくれるから、聞きながらのプレイするのも違った楽しみで良いかもしれないぞ。ヴォーカルの畑亜貴は楽曲によって表情を変えるので要期待！ ゲーム以外でも、アーティストとして積極的な活動を行う彼女の歌声と、元SST BAND、B-UNIVで知られる並木晃一氏のギターをたっぷり堪能しよう！

LASTBRONX東京番外地

セガ・エンタープライゼス

10月18日
アイノックスレコード
3,000円（込）

6月にセガから発表されて以来大ヒットのゲームサントラ。富樫明生など東京を代表するDJ、ミュージシャンがリメイクする。クラブサウンドとオリジナルの戦いに期待大の一枚だ。

ツインビーPARADISE3vol.5

コナミレーベル

10月23日
キングレコード
3,000円（込）

文化放送系で放送中のステレオラジオドラマ第5弾CD化。椎名へきる、國府田マリ子を初めとする豪華キャストの上、元祖どんぶり島通信、更に初回特典CDもついてるぞ。

ヴァンダルハーツオリジナルゲームサウンドトラック

コナミレーベル

10月23日
キングレコード
2,200円（込）

ゲームに負けないクオリティの高さで迫るオリジナルゲームサントラ。ヤドランカが歌うテーマ曲「悲しみを燃やして」を含む全26曲収録の充実したアルバム。低価格も魅力だね。

FIST

サイトロン

発売中
ポニーキャニオン
2,500円（込）

イマジニアが11月発売予定の、美少女格闘ゲーム『FIST』のサウンドトラック。オープニング+エンディングを初め、オリジナルゲームキャラクタがボケまくるCDドラマなどを収録。

多重人格

緒方恵美

10月28日
ポリグラム
3,000円（込）

文化放送系ラジオドラマ「紅と蒼の伝説ランドロック」やその他、人気声優として活躍中の緒方恵美のポリグラム移籍第1弾アルバムだ。ゲームとはまた違う彼女に注目。

月刊ときめきメモリアルNO.4

コナミレーベル

11月1日
キングレコード
2,600円（込）

ときメモファンのためのファンクラブ会報をめざす「月刊ときメモ」の第4弾。毎回キャラクタ総出演で送るときメモファンのファンによる、ファンの為の新番組CDが実現。

英雄伝説Ⅳ 朱紅い雫

日本ファルコム

11月1日
キングレコード
3,000円（込）

『英雄伝説Ⅳ』のドラマCDシリーズがいよいよスタート。ゲームのストーリーに忠実な作りになっていて、実際のプレイのような臨場感と興奮を呼び起こす本格派ドラマCDだ。

POLICENAUTS

F/N

11月1日
キングレコード
2,200円（込）

ファン待望のフルアレンジアルバム登場！ おなじみ並木晃一を含む強力ユニット「F/N」がゲームの枠を超える深みを演出する。書き下ろしイメージ曲を含む全10曲を収録。

WITH

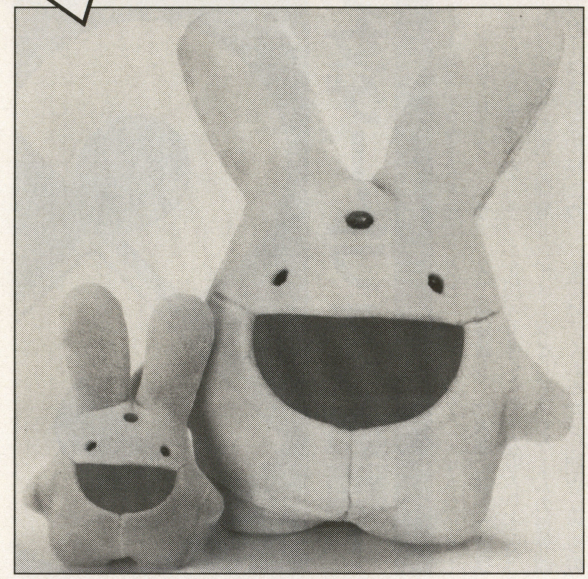
W'

11月1日
コロムビアレコード
3,000円（込）

横山智佐を含む5人の謎のユニットとして、渋谷でライブを開催し大成功を収めたW's、初のオリジナル・アルバムを発表。ゲーム音楽とは少し違うダンサブルな曲も楽しめる。

GOODS

↓今週のPick UP!

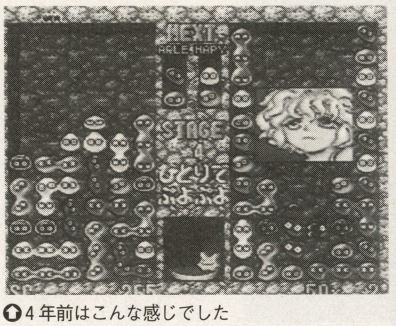


その名も『どでかばんくる』誕生！

どでかばんくる　11月上旬発売　コンパイル

全国のカーバンクルファンのみんなに、とっておきの情報があるよ。コンパイルのゲーム「すーぱーぷよぷよ」で有名なカーバンクルがアクリルボア製、高さ60cmの「どでかばんくる」という、ぬいぐるみになって発売されるんだ（7000円）。

小さいほうのカーバンクル人形は2800円なんだ。手に入れる方法についての詳しいことは、コンパイル通信販売部（TEL082-263-6302、月〜金9時15分〜18時）に、問い合わせて聞いてみよう。



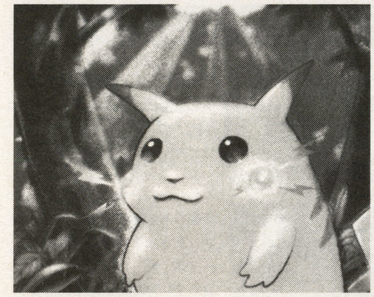
⬆4年前はこんな感じでした

ポケモンカード、堂々発売決定

『ポケモンカード』　10月20日発売　メディアファクトリー

ゲームフリークが開発した、ポケモンこと『ポケットモンスター』というゲームを、知っているかな？1996年2月27日に発売されて以来、ゲームボーイファンに根強い人気を誇っている、ロールプレイングだ。なにしろ6年という、実に長い開発期間をかけて作りだされただけに、その内容はモンスターを集めたり、戦わせたり、図鑑を作ったりと、1粒で2度も3度も楽しめてしまうえ、「赤」と「緑」の2バージョンで発売されているからたまらない。しかも対戦ケーブルを使って、友達のモンスターを交換したりと、ここでは紹介しきれないぐらい、楽しさ満載のゲームなのだ。実は今度、このポケモンが『ポケモンカード』としてメディアファクトリーから発売！スターターパックは1300円だ。

ルールは簡単。60枚のカードを2人のプレイヤーが各自持ち寄って、バトルフィールドに1匹ずつポケットモンスターを出して、先に相手のポケモンを6匹倒せば、勝ったことになるんだけど、カードの中にはエネルギーカードや、進化カードなんかもあって、戦略的なテクニックも必要になってくる。単純にして、奥が深いカードゲームなんだ。カードの種類も、現在100種類以上あって、毎日新しいポケモンがデザインされているっていうからスゴイよね。しかも『ポケットモンスター2』のカードも制作中っていうから、集めるほどに面白くなるし、やめられなくなりそうだね。全国のおもちゃ屋さんやスーパー、一部の本屋さんで発売することになっているから、みんな10月20日までおこづかいは使ったらダメだぞ。今度はカードで「ポケモン」バトルだ！



⬆イラストも超カワイイ、ピカチュウ

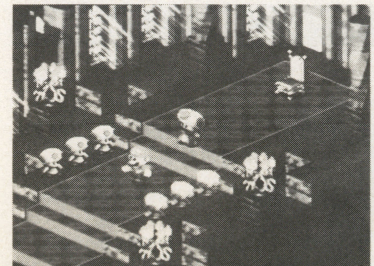
⬆こんなカードが入ってるんだ。ワクワクするね！

⬆こちらはゲームボーイ版ポケモン

君の瞳を優しくガード

「LIGHT GUARD」　12月発売　サンテメディケア

任天堂がサンテメディケアとともに開発した『LIGHT GUARD』が、12月に発売されることになった。コンピュータ画面の輝度などから、君の目を優しく守ってくれるから、ゲームをしているとすぐに目が疲れてしまうとか、痛くなってしまうという人におすすめ。しかも、子供用の「マリオキッドグラス」（4800円）や通信販売用の「SPREND」（5800円）など数種類が同時に発売される。デザインもいろいろでカッコイイ物ばかり。発売が待ち遠しいね。ゲーム画面だけではなく、パソコンやワープロなどのディスプレイにも効果があるから、仕事や趣味でコンピュータを使う人達にもおすすめだよ。



⬆ゲームは目を休めながらやろうネ

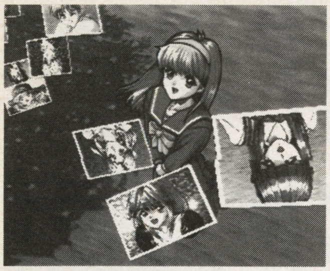
⬆デザインもおシャレでグッドだね

Weekly Information

ときメモカレンダーが君の部屋に！

ときめきメモリアル97カレンダー
10月18日発売　コナミ、NTT出版

あのコナミの恋愛シミュレーションの名作『ときめきメモリアル』の1997年版カレンダー「ときめきメモリアルカレンダー1997」が、10月18日にNTT出版から発売される。ゲーム中だと、うまくデートを進めることができない君でも、これで意中の彼女と毎日でも会うことができるんだ。さらにA2版7枚つづり、イラスト全てが描き下ろしというスペシャル版。おまけに女の子のミニシール240枚までも付いてくるという大盤ぶるまいだから、これはもう言うことなしだね。価格は2200円（税込）で、全国書店で一斉に発売中だ。


⇧意中の女の子と仲良くなれなくても、カレンダーなら大丈夫？

⇧ちょっとおすまし、若葉の頃

⇧やっぱり夏は水着がまぶしい！

声優サイン入り台本プレゼント

『THE DEEP～失われた深海～』
10月18日　ヴァージンインタラクティブ

深海という今までにないフィールドを舞台に、さまざまな謎や事件をプレイヤーが深海探査艇のパイロットになって解決していく、アドベンチャーゲーム『THE DEEP～失われた深海』が、ヴァージンインタラクティブエンターテインメントから発売される。それを記念し、声優スタッフが使ったサイン入り台本を3名の読者にプレゼントします。

サスペンスフルな多彩なイベントの数々を、声優さんたちが盛り上げたり、緊迫感を出したりと、臨場感たっぷりのこのゲームの中で実際に使われている台本だよ。考古学者オールドフィールドにベテラン、北村弘一。ほか根谷美智子、石井康嗣、岩永哲也の各氏。

⇧声優のみなさんの熱演がゲームを盛り上げる

応募方法3

官製ハガキに
住所、氏名、年齢、職業を記入して、
〒150　東京都渋谷区神宮前1-14-29
原宿第一ビルディング
ヴァージンインタラクティブ
エンターテインメント株式会社
「THE DEEP　台本プレゼント係」
締切り　11月15日（消印有効）。
台本は募集元で選ばせていただき、発表は賞品の発送を以て代えさせていただきます。

BOOK

華麗なパーフェクトプレイヤー目指せ！

ウェーブレース64のすべて　10月14日　宝島社

今回は、任天堂と川崎重工協力のジェットスキーレーシングゲーム『ウェーブレース64・Kawasaki JETSKI』の完全攻略本「ウェーブレース64のすべて」を紹介。内容はゲーム徹底研究の全モード解説や、ダイナミックで華麗なアクションをキメるためのテクニックガイド、対戦お役立ちモード情報、マシンのチューンナップガイドなど。しかも完全攻略マップや必勝テクニックまで載っているという、まさにお役立ちの一冊。ゲーム途中でドラム缶に泣かされた人や、荒波にもまれたり、高波にさらわれちゃった人達には、心強い味方の出現という感じだね。

クリアするごとに難易度が上がっていくゲームだから、途中までは簡単に進むけどその先が…という人に特におすすめしよう。この本でじっくり研究すれば、速さと美しさを兼ね備えた、パーフェクトレーサーも夢じゃない？　800円で発売中だ。

今週のPick UP!

⇧テクニックと度胸を駆使して駆け抜けろ！

神秘の世界エルハザード FOR SEGASATURN 公式ビジュアルガイド

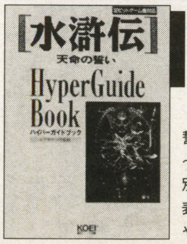
武者良太

10月20日発売予定
毎日コミュニケーションズ
980円

アニメ、ラジオとマルチ展開の「エルハザード」がセガサターンにやって来る。全のエンディングに到達するための方法を、チャート式で掲載。さらに難解イベントをプレイするためのQ＆A式の解説も載っている、全エルハザードファン待望の一冊だ。

水滸伝・天命の誓いハイパーガイドブック

シブサワ　コウ監修



発売中
光栄
1200円

プレイステーション版『水滸伝・天命の誓い』を、ゲームの流れに沿い序盤～中盤～終盤の戦略をタイプ別に解説。シナリオ別人材マップや、搭乗人物の255人の総合表などデータ面も充実するなど、プレイしやすくなる情報を掲載しています。

伝説のオウガバトル　公式ガイドブック

アートディンク監修

10月中旬発売予定
ゼスト
1650円

すでに伝説ともいえる『オウガバトル』がプレイステーション版として帰ってきた。今回初めて、その世界に触れた人も、スーパーファミコン版でじっくり堪能した君も、この公式ガイドブックを手に『オウガバトル』ワールドの感動を味わってみよう。

©Nintendo/Creatures/Game Freak/COMPILE/BANPRESTO/KONAMI 「ジェットスキー」は川崎重工株の登録商標です

VIDEO

キング・オブ・攻略ビデオだ！

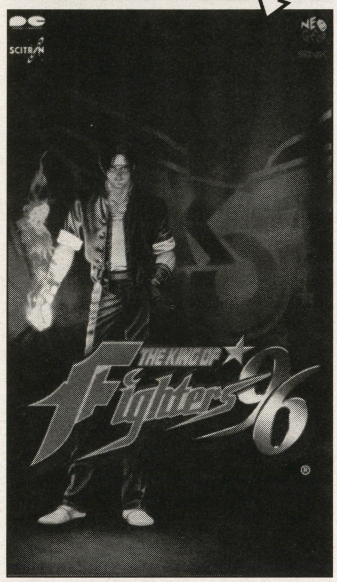
THE KING FIGHTERS'96　10月18日ポニーキャニオン

ネオジオゲーム攻略では右にでるものがいない、と噂に高い強烈なスタッフが多数在籍しているという、SNKオフィシャル「ネオジオフリーク」編集部。彼ら監修による強力プレイが頼もしい、まさにKING・OF・攻略ビデオがサイトロンレーベルから発売されるぞ。オープニングとエンディングはもちろんのこと基本操作なども入って充実。詳しい内容を紹介しよう。

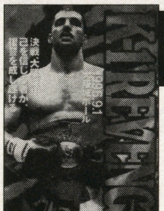
まず8つのチーム構成になっており主人公チーム(以下略)、餓狼伝説、新・龍虎の拳、新・怒、サイコソルジャー、キム、新・女性格闘家、ボスといったチームが連続技、対戦、対CPU戦を完全攻略！　限られた時間内に納得のいく攻略プレイが見事に展開されているのだ。そして、何気ない対戦プレイの中にも攻略のヒントがたくさん隠れているので注意して見てみよう。また、恒例となっているゲームオリジナルキャストによるショートドラマも収録されて、普段あまり聞くことのできないオフショットの京と庵が出たり、そちらも楽しい。それから、11月には、10月13日から放送されているラジオドラマの完全収録版CDが同じくサイトロン・レーベルから出るのでそちらもその時紹介しよう。ますます充実のTHE・KING・OF・FIGHTERSであるが、このビデオの初回特典として特製カセットインデックスが付いて4800円。LDも同時発売なので、どちらを持っている人でも楽しめちゃうぞ。

キャラクタボイスは野村正宏、安井邦彦、さとう珠緒、島よしのり、矢野栄路、ほりえかおり、有田洋介、斉藤亜希子、辻裕子、弓雅恵、曽木亜古弥の各氏が出演。

今週のPick UP!



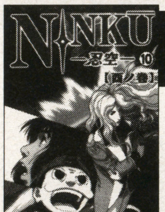
96' 9月1日K－1REVENGEⅢ



10月18日
ポニーキャニオン
12,000円(込)

K－1グランプリ本戦で敗れた男達が勝者を迎え撃つ！　リベンジをテーマにした本シリーズも今回で3本目。グランプリ'96で3連覇確実とされていたピーター・アーツの、まさかの2回戦敗退。最後に栄冠を手にしたのは、アンディ・フグ。大会では彼対スタン・ザ・マンが目玉だ。

NINKU－忍空－　西ノ巻



10月18日
ポニーキャニオン
4,800円(込)

TVシリーズを完全収録、1本に4話収録し毎月1本ずつリリースされる予定だ。天空龍を追って風水の岬を目指す風助達は、嵐にあい離れ離れになってしまう。目が離せない展開の連続だ。さらに本巻にはファンの間で評判の音声多重セリフカラオケが採用してあり声優気分のアフレコも楽しめるのだ。

鬼神童子ZENKI全記録拾参ノ巻

10月18日
ポニーキャニオン
4,800円(込)

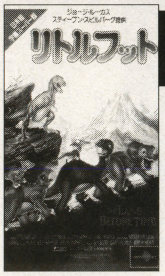
TV放映された人気オカルト・アクションを全話収録したシリーズも、これで最終巻となる。影虎の目的に利用されるくらいなら、と心を捨てカルマ獣と化した犬神をもとに戻すため超鬼神のパワーが炸裂！浄化された犬神は小明、ZENKIとともに影虎を倒す最後の決戦に向かう。興奮の最終回を収録。

TVシリーズらんま1/2

11日7日
ポニーキャニオン
各2,800円(込)

超人気アニメのビデオ登場。全40巻で各巻低価格なのが嬉しい。本編はもちろん、オープニングとエンディング、次回予告まで放送時の映像を完全収録。「的はずれのクリスマス天国！サンタがきたりてパンダが舞い上がる!?」「中国4000年の究極奥義は黒ブタの腹オドリ!?」の2本を発売。

リトルフット



10月23日
CIC・ビクター
各2,980円(込)

スティーブン・スピルバーグとジョージ・ルーカスが総指揮をとるビッグタイトルがキッズビデオに登場。家族とともに「みどりの谷」へ旅に出た恐竜の子供リトルフットは突然の地震で家族バラバラに。しかし、で出会った仲間と困難に立ち向かうのだ。吹替版と日本語字幕版が同時発売される。

宝魔ハンターライム　妖怪出現！魔法玉を取り戻せ！

10月25日
アスミック
5,800円(込)

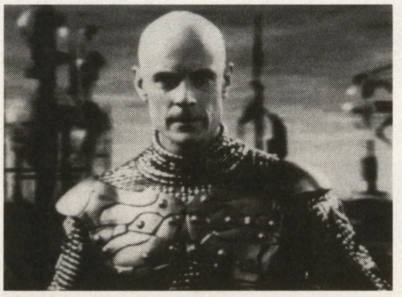
1993年のパソコンゲーム登場以来、デジタルメディアで注目される「ライム」がOVA化される。キャラクタ・デザインは「らんま1/2」「逮捕しちゃうぞ」の中嶋敦子。変身能力を持つ魔界の美少女ライムが人間世界に散った「宝魔」を退治する。お得意のコスプレ&セクシー変身攻撃は必見。

CINEMA

ヴァーチャルウォーズ2

11月16日全国松竹洋画系にて公開、日本ヘラルド。監督ファラット・マン、主演パトリック、バージン、マット・フリューワー。制作アライド・エンターテイメンツ他。

史上初のバーチャル・リアリティ映画としてセンセーショナルな話題を巻き起こした前作から4年。今「ゲーム」に大きな注目と産業的期待が持たれている事に連動するように、再び今秋続編を公開。人体実験が生んだ悪魔ジョーブは電脳世界の支配者になり人々を地獄に陥れようとする。科学者ベンジャミンは果たしてそれを阻止できるか!?　リアルでスケール感のあるCG映像の連続で驚異のサイバスペースへ誘うこのVR映画第2作の御招待券を100組200名様にプレゼント！



⇧悪魔ジョーブと戦う科学者ベンジャミン

劇場招待券プレゼント応募方法

官製ハガキに住所、氏名、職業、年齢を記載してこちらのあて先
〒105
東京都港区東新橋
1-1-16
徳間書店インターメディア
FMWシネマ係　まで

任天堂ハードの専門誌

ファミマガ64

for SUPER FAMICOM GAME BOY Nintendo64

隔週金曜日発売

TVゲーム専門誌の老舗！ 64ビットになってますますパワーアップして絶好調。もちろん、ゲームボーイ、スーパーファミコンの情報も網羅。どこまでも詳しい情報を読むならこの本だ

for SEGA SATURN GAME GEAR and ARCADE GAME

SATURN FAN

セガユーザーのための専門誌

隔週金曜日発売

セガマシーンに心酔するユーザーなら、この本を読まずにいられない！ 爆烈スクープと徹底攻略。セガゲームマスターになるための情報がもりだくさん。期待作続出のAM研・アーケード系新作の情報も追いかけます！

TOKUMA SHOTEN INTERMEDIA INC.

Timの雑誌でゲーム情報万全！

徳間書店インターメディア・刊行物のお知らせ

お問い合わせは 03(3573)8613[営業]までお願いします。

ますます広がるPSワールドを完全収録。レビューつきカタログページをはじめ、注目作を毎号追う巻頭ページなど、新作の動きがよくわかる。大量ソフトに流されているキミはこれを！

for PlayStation

PlayStation Magazine

隔週金曜日発売

プレイステーション専門誌

Virtual IDOL

バーチャル・アイドル

声優と美少女キャラの情報が欲しいならこれ。完全月刊化でさらに情報充実。ラジオ・イベント情報、リリース予定満載

美少女キャラ&声優ひとりじめマガジン

毎月22日発売

Virtual IDOL RE★CO★MIX

バーチャル・アイドル

ゲームアイドルひとりじめコミック

「ツイパラ」コミックをはじめオリジナル連載がいっぱい！ ゲーム画面からアイドルたちが誌面に飛び出す！

偶数月26日発売

Develo Magazine

偶数月8日発売

クリエイターを目指すキミへ

TIMのゲームクリエイタープロジェクト「でべろ」の情報が満載。注目のサターンBASICほか、家庭用ゲームマシンでゲームを作ってみたいキミのためのテクニック&ニュース雑誌

TVゲーム総合情報週刊誌 ファミマガWeekly と隔週刊専門誌の

スタッフ大募集

徳間書店インターメディア株式会社では、この10月18日に、機種にとらわれずにゲームの情報を総合的に取り扱う週刊誌『ファミマガWeekly』を創刊いたしました。そこで、この週刊誌の編集に直接携わるスタッフのほか、隔週刊専門誌『ファミマガ64』『サターンＦＡＮ』『プレイステーションマガジン』の編集スタッフ及び営業スタッフを、大々的に募集いたします。チャレンジ精神あふれる人はとくに歓迎しますので、この機に、奮ってご応募ください。

【応募方法】

①履歴書（写真貼・希望職種明記）および②自己アピール文（800字以内）、経験者は③職務経歴書、を同封のうえ、10月25日(金)までに（当日消印有効）、下記の住所までお送りください。書類選考の上、面接日を連絡します。なお、応募書類は返却できませんので、ご了承ください。

【勤務地】東京・新橋

【待遇・休日】交通費全額支給／完全週休二日制（土・日)、祝日

〒105　東京都港区東新橋1-1-16

徳間書店インターメディア株式会社

ＮＣＣ「採用FMW係」TEL03-3573-8608

START

- TVゲームが大好き
  - NO → 今回は応募をご遠慮ください
  - YES → 勤務時間が不規則な生活はイヤだ
    - YES → 外回りよりもデスクワーク中心の仕事がいい
      - YES → 編集庶務アシスタント／広告営業アシスタント／出版営業アシスタント
      - NO → 営業職の経験がある
        - NO → 編集庶務アシスタント／広告営業アシスタント／出版営業アシスタント
        - YES → どちらかというと、ゲーム業界よりも出版界に興味がある
          - NO → 広告営業嘱託社員
          - YES → 出版営業嘱託社員
    - NO → ＴＶゲーム記事の制作に携わった経験が豊富だ
      - NO → 編集アシスタント
      - YES → チームワークで仕事をするよりも、一人でコツコツと仕事をするほうが好きだ
        - YES → 契約ライター
        - NO → 嘱託社員編集者

広告営業嘱託社員

各種社会保険完備の年俸契約（原則として毎年更新）の社員です。社員登用の途もあり。**【時間】フレックスタイム制（標準労働時間帯／10:00〜18:00)【資格】20歳〜30歳までの経験者【給与】固定給制月給21万円以上**

出版営業嘱託社員

各種社会保険完備の年俸契約（原則として毎年更新）の社員です。社員登用の途もあり。**【時間】フレックスタイム制（標準労働時間帯／10:00〜18:00 ）【資格】20歳〜30歳までの経験者【給与】固定給制月給21万円以上**

編集庶務アシスタント
広告営業アシスタント
出版営業アシスタント

主な仕事はデスクワークで、それぞれ編集、広告営業、出版営業のサポートをしていただきます。具体的には、編集庶務ではプレゼントの発送や資料用ソフトの管理、広告営業では広告代理店との間での広告原稿のやりとり、出版営業では直接購読申込者への対応などをお願いしています。また、本人の希望があれば、社員の指導下で外回りの営業に携わってもらいます。**【時間】10:00〜18:00【資格】18歳以上(高校生不可)【時給】1,070円以上、報奨金年２回**

嘱託社員編集者

年俸契約（原則として毎年更新）の社員です。各種社会保険は完備しています。**【時間】フレックスタイム制（標準労働時間帯／11:00〜19:00）【資格】20歳〜30歳までの経験者【給与】固定給制月給21万円以上**

契約ライター

業界最高水準との定評のある当社の原稿料で、記事を書いていただきます。現在他誌でご活躍の方も、軽い気持ちでご応募ください。なお、この職種にご応募の方は、実際にお書きになった記事のコピーを添付してください。

編集アシスタント

ゲームのテストプレイ、写真撮影、データ原稿の執筆、おつかい等、編集作業の一切を補助してもらう仕事です。経験をつめば、実力次第で（嘱託）社員への採用、また、ゲームライターとしての契約等の転身が可能です。ただし、締め切り前などには、徹夜で仕事をしてもらわなければならない場合もあり、体力のない人にはお勧めできません。**【時間】土・日・祝日を除く11:00〜22:00の間で、1日に連続して5時間以上、1カ月に100時間以上勤務できる方【資格】18歳以上(高校生不可)【時給】940円以上（食事時間も支給)、報奨金年2回**

Nintendo
GAME BOY pocket
SILVER
銀色のプレゼント
OFF ON
GAME BOY pocket
Nintendo
B A
SELECT START
特製プラケース入り
10月19日(土)発売
メーカー希望小売価格(税別) 7,800円
大人も子供も、はまる!
マリオのピクロス2
PICROSS
パズルゲームの決定版!
グ〜ンとパワーアップ!!
バッテリーバックアップ機能付
10月19日(土)発売
メーカー希望小売価格(税別) 3,000円
Super GAME BOY
スーパーゲームボーイで、あざやかカラー
●ピクチャークロスワード
©1996 Nintendo / Creatures Inc. / Jupiter Co.,Ltd.
ヨッシーのパネポン
超カンタン操作で
ドキドキの
アクションパズルの
大傑作!
対戦型
1人でも遊べます
10月26日(土)発売
メーカー希望小売価格(税別) 3,000円
Super GAME BOY
スーパーゲームボーイで、あざやかカラー
●アクションパズルゲーム
©1995,1996 Nintendo / Intelligent Systems
GAME BOY・ゲームボーイは任天堂の登録商標です。
任天堂テレホンサービス 東京 (03)3540-9999 大阪 (06)376-3355 京都 (075)525-3444 名古屋 (052)586-3000 岡山 (086)255-2130 札幌 (011)612-4144
任天堂株式会社 本社 〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地 TEL.(075)541-6113
東京サービスセンター TEL.(03)3254-1647 大阪支店 TEL.(06)376-5970 名古屋営業所 TEL.(052)571-2506 岡山営業所 TEL.(086)252-2038 札幌営業所 TEL.(011)612-6930
インターネットのホームページ 「http://www.nintendo.co.jp」

PlayStation EXPO'96~97
(株)アートディンクはPlayStation EXPO'96–'97に出展します。

〒261 千葉市美浜区高洲3-23-2 住友生命ビル TEL.043-270-2010　株式会社アートディンク

● 本ソフトを当社に無断で複製することおよび賃貸(レンタル)について、これを一切許可しておりません。
●長時間の連続プレイは身体に悪影響を及ぼします。1時間毎に15分の休憩を目安に、無理のないプレイをお楽しみください。

“PS”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

Copyright © Artdink.

SEGASATURN
天外魔境
第四の黙示録
The Apocalypse IV
関 智一　桜井 智　中島 聡彦　笠原 弘子　山口 勝平　森山 周一郎　森本 レオ　企画・監修 / 広井 王子　原作 / P・H・チャダ　絵師 / 辻野 寅次郎
演出 / 安部 知也　美術監督 / 松田 泰一　美術設定 / 久保 久　システム / 及川 英紀　音楽 / 笹川 敏幸　管弦楽 / ワルシャワ・フィルハーモニック・オーケストラ
脚本 / 長山 豊　監督 / 竹部 隆司　制作・総指揮 / 工藤 裕司　©1997 HUDSON SOFT ©1989, 1997RED
●セガサターン用CD-ROM2枚組 ●RPG ●'97年1月14日（火）発売 ●価格6,800円（税別）
まだまだ広がる、
「天外魔境 第四の黙示録」の世界！
コーンスナック
井村屋製菓「天外まん」
秋山食品「天外魔境コーンスナック」
お求めはスーパー・コンビニで。
HUDSON®
話題のインターネットで
「天外魔境」にクイックアクセス！
http://www.hudson.co.jp/tengai/
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
PLGS
パーソナル・ライフ・ゲーム システム

もうすぐ25
その日、
アメリカが死ぬ。
ねぇ雷神！　大きくなったら
雷神も魔物ハンターに　なるんでしょ？
そしたら　夢見のこと　守ってね！
HIGH BRID ANIMATION
HAVE FUN!!
ユーモアネットワーク会員募集中!!
雑誌じゃ読めないハドソン情報がいっぱい
入会ご希望の方は、下記までお問い合わせください。
ハドソンユーモアネットワーク事務局
〒174-91　東京都板橋北郵便局20号　☎03-3293-2933(9:00～18:00)
ユーモアアクセス
新情報満載の、新テレフォンサービス!
■札　幌／011-814-9900 ■東　京／03-3260-9901
■名古屋／052-586-9900 ■大　阪／06-251-9900
■福　岡／092-713-9900

PlayStation
伝説のSTGが
遂にプレイステーションに!!
本日発売!
ゲットポイントシステムで高得点を狙え!
大・迫・力!! スプレッドボンバー!
95年度ゲーメスト特別賞受賞
首領蜂
DonPachi
定価 5,800円(税抜)
SLPS 00548
©ATLUS/CAVE
©1996 S.P.S
プレイヤー3タイプから選べます。
タイプA
ショットと同時にオプションが回転しながら弾を出します。
タイプB
左右に移動時のみその方向のオプションが傾いて弾を出します。
タイプC
扇状に広がりながら弾を出します。
伝説のSTGを移植!!
昨年アーケードで話題になった本物のシューティング・ゲームが遂にプレイステーションに登場!他では味わえないレーザーボンバーやボスキャラたちがきっとプレイヤーの胸を熱くさせる!
(株)エス・ピー・エス
SPS
〒960 福島市太平寺字過吹24-1
TEL 0245-45-5777
FAX 0245-45-1304
S.P.Sホームページ
URL http://www.sps.co.jp/
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です
PlayStation
誰も知らないレベル9へ。
少女たちの夢と冒険のストーリーが、いま始まる。
インターネットは、さらなる進化を遂げ、
巨大な仮想空間《サイバーランド》を創り上げていた。
そこを自由にネットダイブする3人の少女達、ありす、麗奈、樹莉。
シム・ペット探しから始まった少女達の冒険は、
いつしか全世界を巻き込む
大混乱の核心にたどり着く。
幻のレベル9で、彼女達が見たものは・・・。
ありす
ALICE in Cyberland
ギャルベンチャーゲーム
1996
12.20
On Sale!!
¥5,800
CAST：浅田葉子／荒木香恵／宮村優子
井上喜久子／氷上恭子／根谷美智子／三石琴乃／丹下桜／久川綾／まるたまり／菊池志穂／菅原祥子
©1996 GLAMS,INC.
●10月2日より毎週水曜日(PM9:00〜)、文化放送「浅田葉子のグラムス・レディオ・ナイト」にて、ラジオドラマ「ありす イン サイバーランド」放送スタート!!
●オリジナル・ビデオ・アニメーション同時発売予定!!
●主人公3人の声優が歌うシングルCD、ゲームサウンドトラック（CDエクストラ仕様）、WEAジャパンより同時発売!!
●ラジオドラマCDアルバム（Vol.1〜Vol.3）、WEAジャパンより順次発売!!
●キャラクターカード入りありすスナック、12月より全国スーパー、コンビニにて発売予定!!
●ありすキャラクターフィギュア発売予定!!
●オリジナル・ストーリーで展開するWindows95版「ありす イン サイバーランド〜闇夜の魔導師〜」同時発売予定!!
グラムス株式会社
〒106 東京都港区六本木3-5-27六本木山田ビル3F TEL:03-3224-3152
GLAMSインターネットホームページhttp://www. glams. CO. jp/

深度4000メートルのハマリ具合。
ゲームじゃなきゃイケない深さ
ディープじゃなきゃハマれないストーリー
一度潜ったらもう戻れない
Virgin
INTERACTIVE
entertainment
神秘に包まれた深海を舞台に、いくつもの謎をくぐり抜け壮大な世界へと迫る3Dアドベンチャーゲーム新登場。
★Internetでも楽しめる「THE DEEP」のホームページ開設!
http://www.factcomm.co.jp/deep
●1プレイヤー／メモリーカード(1～3ブロック)●定価¥5,800(税別)
NOW on sale
THE DEEP
失われた深海
PlayStation
ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント株式会社
©1996 Virgin Interactive Entertainment(Japan),Inc. ©Copyright 1996 Marionette Inc.
Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd.
"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

郵便はがき

50円

切手を
はってください

105-□□

東京都港区東新橋1-1-16
徳間書店インターメディア㈱

ファミマガWeekly

創刊号読者アンケート係

〔キリトリ線〕

□□□-□□

住所

ふりがな
氏名

電話番号　（　　　）

ファミマガWeekly

創刊号
アンケート回答欄

①学校 □　②学年 □　③年齢 □□　④性別 □

⑤ □□, □□ □□

⑥ □□, □□, □□

⑦ □□, □□, □□

⑧ □□□□, □□□□, □□□□
□□□□, □□□□,

⑨ 1位 □□, 2位 □□, 3位 □□

⑩ 1位 □□, 2位 □□, 3位 □□

⑪ □□□□, □□□□, □□□□

⑫ □□□□, □□□□, □□□□

⑬ □　⑭ □

★最近遊んだゲームの感想や本誌への意見を書いてください。

〔キリトリ線〕

ファミマガWeekly

読者アンケート

応募のきまり

P127にあるアンケートハガキに、アンケート項目の回答を記入して、50円切手を貼ってポストまで。締切りは10月24日（必着のこと）。アンケートに協力してくれた方には、毎週抽選で50名の方にテレホンカードをプレゼントいたします。

No.	表1　今号の記事	No.	
1	〈特集〉闘神伝3	24	FMW投稿バトルロイヤル
2	〈特集〉グーチョDEパーク	25	〈特集〉カプコン特集
3	〈特集〉テラ　ファンタスティカ	26	〈特集〉BIO HAZARD2
4	〈特集〉D-XTHIRD	27	〈特集〉カプコン開発室潜入取材!
5	〈特集〉桃太郎電鉄HAPPY	28	〈特集〉ロックマン8
6	〈特集〉同級生2	29	〈特集〉スーパーパズルファイターIIX
7	〈特集〉ワンダープロジェクトJ2	30	〈特集〉徹底攻略 スターグラディエイター
8	〈特集〉マイホームドリーム	31	GOODS・NEWS・VIDEO…
9	〈特集〉レイストーム	32	超ウルトラ技
10	〈特集〉ブシドーブレード	33	読者ゲーム評
11	〈特集〉サガフロンティア	34	〈ファミマガLand〉Fair Judgement
12	〈特集〉ファイナルファンタジーVII	35	創刊記念プレゼント
13	〈POINT ATTACK〉ラングリッサーIII	36	バーチャルアイドル共和国
14	〈POINT ATTACK〉アークザラッドII	37	PC-FX共和国
15	〈DATA ATTACK〉ザ・キング・オブ・ファイターズ’96	38	パソコン共和国
16	〈DATA ATTACK〉ヴァンダルハーツ～失われた古代文明～	39	アーケード共和国
17	〈連載〉テイルズ オブ デスティニー	40	〈NOW ON SALE!〉今週の格闘アクション
18	〈連載〉FINAL FANTASY FREAK	41	〈NOW ON SALE!〉今週のRPG
19	〈連載〉ときめきHOT LINE	42	〈NOW ON SALE!〉今週のシミュレーション
20	〈連載〉天馬への階段	43	〈NOW ON SALE!〉今週のシューティング
21	〈連載〉OPERATION MOONGATE from 電脳戦機VIRTUALON	44	〈NOW ON SALE!〉今週のスポーツ
22	〈連載〉SUPER ROBOT A GO! GO! from 新スーパーロボット大戦	45	〈NOW ON SALE!〉今週のテーブル
23	FMW特捜隊 ～メーカーロゴの秘密	46	〈NOW ON SALE!〉今週のパズル／ETC
		47	週刊新着情報局
		48	週間REAL RANKING
		49	新作カレンダー

No.	表2　雑誌名	No.	
1	サターンFAN	24	ゲームウォーカー
2	プレイステーションマガジン	25	Vジャンプ
3	ファミマガ64	26	勝ゲーム少年
4	Virtual IDOL	27	ゲーメスト
5	セガサターンマガジン	28	ゲーメストEX
6	電撃SEGA EX	29	月刊ファミ通Bros.
7	サターンスーパー	30	ゲームオン
8	グレートサターンZ	31	NEOGEOフリーク
9	HYPERサターン	32	LOGIN
10	TECHサターン通信	33	マイコンBASICマガジン
11	ファミ通サターン	34	コンプティーク
12	64（ロクヨン）	35	電撃王
13	電撃NINTENDO64	36	コミックボンボン
14	スーパー64	37	コロコロコミック
15	64ドリーム	38	覇王マガジン
16	ファミ通PS	39	コミック電撃大王
17	電撃プレイステーション	40	コミックビーム
18	HYPERプレイステーション	41	月刊電撃少年
19	THE プレイステーション	42	週刊少年サンデー
20	PCエンジンファン	43	週刊少年ジャンプ
21	電撃G'sエンジン	44	週刊少年マガジン
22	ファミ通	45	週刊少年チャンピオン
23	じゅげむ		

No.	表3　機種名	No.	
1	セガサターン／Vサターン／ハイサターン	12	バーチャルボーイ
2	プレイステーション	13	3DO
3	ニンテンドウ64	14	NEO・GEO／NEO・GEO CD／NEO・GEO CDZ
4	PC-FX	15	PC9801・9821シリーズ
5	スーパーファミコン	16	DOS／V
6	メガドライブシリーズ	17	マッキントッシュ
7	スーパー32X	18	MSXシリーズ
8	ファミコン／ツインファミコン／ディスクシステム	19	ピピンアットマーク
9	PCエンジンシリーズ	20	業務用
10	ゲームボーイ／ゲームボーイポケット／スーパーゲームボーイ	21	その他
11	ゲームギア／キッズギア	22	持っていない
		23	とくに買いたくない

アンケート

(1)あなたが現在通っている学校、または職業を次の中から選んで番号を記入してください。

1　小学校　2　中学校
3　高等学校　4　大学
5　専門学校　6　社会人
7　その他

(2)あなたの学年を数字で記入してください。あなたが学生以外ならば番号は0と記入してください。

(3)あなたの年齢を記入してください。年齢が1ケタなら左のマスに0を記入してください。

(4)あなたの性別を左から選んで、番号で記入してください。

1　男　2　女

(5)あなたが本誌以外によく読む雑誌を、表2の中から3つ選んで、番号を記入してください。

(6)あなたが現在持っているゲーム機、パソコンを表3の中から3つ選んで、番号を記入してください。

(7)あなたがこれから購入したいと思っているゲーム機、パソコンを表3の中から3つ選んで、番号を記入してください。

(8)あなたがこれから購入したいと思っているゲームソフトを、P194からの新作カレンダー右端の、4ケタの数字から最大5つまで選んで、番号を記入してください。

(9)今号の記事のなかで、あなたが読んでおもしろかったものを表1の中から選んで、おもしろかった順に番号を記入してください。

(10)今号の記事のなかで、あなたが読んでつまらなかったものを表1の中から選んで、つまらなかった順に番号を記入してください。

(11)今後、本誌で特集してほしいゲームを、P194からの新作カレンダー右端の、4ケタの数字から3つまで選んで、番号を記入してください。

(12)今後、本誌で攻略してほしいゲームを、P194からの新作カレンダー右端の、4ケタの数字から3つまで選んで、番号を記入してください。

(13)あなたが1年間に買う新作ゲームソフトの本数を次の中から選んで、番号を記入してください（機種は問いません）。

1　1～5本　2　6～10本
3　11～20本　4　21～29本
5　30本以上

(14)最近非常に多いプレミアムグッズ付限定版ソフト。さて、あなたは買おうとしているソフトに限定版があったら、どちらを買いますか?

1　必ず限定版を買う
2　同梱される内容によるが、限定版を買うことが多い
3　同梱される内容によるが、限定版はあまり買わない
4　限定版は買わない

記入方法

アンケートハガキの項目はすべてコンピュータで読み取ります。記入の際には次の点に注意して、間違いのないようにしてください。

●ハガキのマスの中は1、2、…というように、すべて算用数字で記入してください。

●数字を記入するときは、1つのマスに1つだけにしてください。01などの2ケタの数字は2つのマスを、0001など4ケタの数字は4つのマスを使用してください。

●数字はマスからはみ出さないように注意して記入してください。

●数字の書き方に注意してください。1は7と間違えないように、上をハネないでください。4は9と間違えないように、4の上をくっつけないようにしてください。

●筆記用具は必ずHB以上の濃い鉛筆かシャープペンシル、黒ボールペン、サインペンで記入してください。赤色のペンなどは使用しないでください。

●新作カレンダーや、表1から表3にある01や0001などの2ケタ以上の数字は、頭の0も記入してください。

記入例

○良い例

1 [1]　4 [4]　18 [1][8]

×悪い例

1 [1]　4 [4]　18 [ ][18]

※雑誌公正競争規約により、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に応募できない場合があります。

超ウルテク

旬のウルテク、鮮度を逃さず毎週大公開！

な、なんとこれからは全機種を網羅したウルテクが毎週見られる！ だれも知らない最新の技をどこよりも早くお届けするぞ

隠しキャラ総登場コマンド

闘神伝URA　SS

まず、タイトル画面に「PRESS START BUTTON」と表示されている状態で、A、B、Z、X、Y、Cの順に押す。ここで声がすれば成功で、カーソルが黄色になり、ボルフと闘神兵を使用できるようになる。なお、この状態はパッドリセット（A、B、Cを押しながらスタートを押す）をしても継続するぞ。また、カーソルが黄色の状態で、A、Z、C、X、B、Yの順に押すと、カーソルが水色になり、闘神奥義をZとCを同時に押すことで出せるようになる。さらに、カーソルが水色の状態で、A、Y、C、X、B、Zの順に押すと、最強のキャラであるショウとヴァーミリオンを使用できるのだ。なお、各キャラの技は、左の表のとおり。ただし、闘神兵はショウと同じ技を使うので省略した。

➡最強の隠しキャラ、ショウやヴァーミリオンを使って闘えるようになるぞ

	技名	コマンド
ショウ（闘神兵）	烈空斬	下、右下、右＋武
	呪精魚	下、右下、右＋キ
	絶滅斬	下、左下、左＋武
	閃光牙	下、左下、左＋キ
	飛翔斬・改	右、下、右下＋武
	死昇斬・弐	左、下、左下＋武
	彗星脚	空中で　下、左下、左＋キ
	月光扇	下、上＋キ
	襲撃弾	右下＋キ
	地獄極楽門○	Z＋C
	万鬼猛襲剣☆	右、右下、下、左下、左、左下、下、右下、右＋強武
	炎魔烈襲砕★	右、右下、下、左、左下、左、右、左＋強キ
ヴァーミリオン	メガ・ブーム	下、左下、左＋武
	硫酸かけ	右、下、右下＋武
	ピースメーカー○	Z＋C
	ヴァームザリッパー☆	下、右下、右、左、左下、下＋強武
ボルフ	死滅斬	下、左下、左＋武
	鬼神斬	下、右下、右＋武
	迅雷蹴	右、下、右下＋キ
	回天疾風断	左、左下、下、右下、右＋キ
	虚空剣	右、右下、下、左下、左＋武
	瞬時圧殺	右、右上、上、左上、左、左下、下、右下、右、下、右下＋強武
	剛拳打落命印○	Z＋C
	邪龍剣舞☆	右、右下、下、左下、左、左下、下、右下、右＋強武
	豪・壊滅剣★	下、左下、左、下、左下、左、右、左＋強武

※コマンドは、キャラクタが右向きのときのもの。また、表中の○は究極宝技、☆は秘伝必殺技、★は闘神奥義、＋は同時押し、武は武器、キはキックを示す。

⬆「PRESS START BUTTON」と表示されているときに、コマンドを入力する

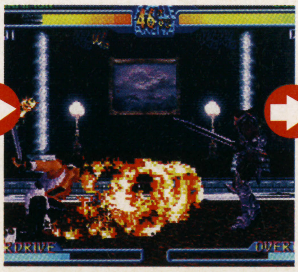
A、B、Z、X、Y、Cの順に押す

⬇コマンドの入力に成功すれば、「K. O.」という声がして、カーソルが黄色に

⬆ボルフ登場。さらに左のコマンドを入力すると…

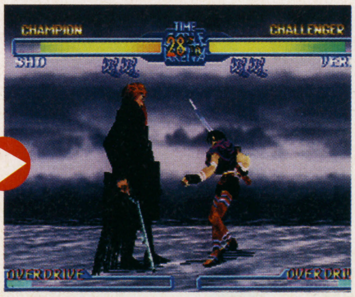
A、B、Cを押しながらスタートを押してタイトル画面に戻り、A、Z、C、X、B、Yの順に押す

⬆声がして、カーソルが水色に変化すれば成功だ



⬇闘神奥義が楽に出せる。この状態で右のコマンドを入力すれば…

A、B、Cを押しながらスタートを押してタイトル画面に戻り、A、Y、C、X、B、Zの順に押す



⬆ショウとヴァーミリオンが登場！

お得な3大コマンド

マッハGoGoGo　PS

マッハ号以外にも5台の車を使えるなど、往年の原作のファンにはたまらないウルテクを一挙に3つ紹介するぞ！

車種を増やす

まず「RACE START」を選択し、どのコースでもいいから決定する。そして、カーセレクト画面でL1、L2、R1、R2、セレクト、下を押しながら△を押そう。すると、アント号、射速号、流星号、Ogre、GR-Xの5台が追加される。どの車も、オートマチックとマニュアルの2つのタイプを選択できるぞ。

⇧カーセレクト画面で、すばやく左のコマンドを入力しよう。車の向きが変われば成功だ！

L1、L2、R1、R2、セレクト、下を押しながら△を押す

⇩流星号登場！　そのほかにも4台追加されているぞ。自分に合った車を選ぼう

視点を変える

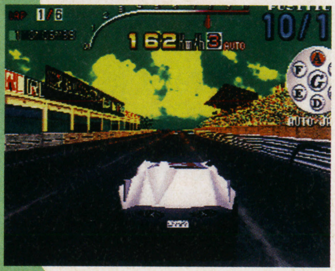
ゲーム中にポーズをかけて、方向キーの右を5回、左を5回の順に入力しよう。そのあとポーズを解除すると、視点変更に真上からの視点となめうしろ上空からの視点が加わるぞ。また、リプレイ中にL2とR2を同時に押すと、真上からの視点に切り替えることができるのだ。

ポーズ中に右を5回、左を5回の順に入力してポーズを解除する

⇧この視点はコースがよく見えるので、とてもプレイしやすいぞ

夕方に走る

コースセレクトのとき、L1、L2、R1、R2を押しながらコースを決定する。すると、背景がずっと夕方のままでプレイできる。



⇩ずっと夕方のままだ！　いくら走っても夜にはならないのだ

超便利隠しコマンド集

SEGA AGES／アフターバーナーII　SS

1000ヒットチャレンジモードや超便利な隠しオプションなど、ゲームをより楽しくするウルテクをまとめて大公開。

アーケードモード

あらかじめ、2P側にもパッドを接続しておこう。そして、「SEGA AGES」のロゴが表示されているときに、2P側のAとCを押しながらスタートを押す。ここで声がすれば成功で、アーケードモードになるぞ。なおこのモードでは、Lを押してクレジットを入れなければ、ゲームをプレイすることができない。

⇩この「SEGA AGES」のロゴが表示されているあいだに、左のコマンドを入力しよう

2P側のAとCを押しながらスタートを押す

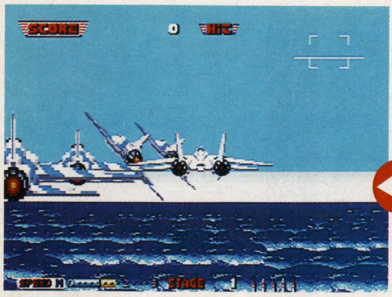
⇧アーケードモードになる。Lでクレジットを入れてゲームスタート

1000ヒットチャレンジ

ゲームをクリアすればタイトル画面で選択肢が増え、1000Hit CHALLENGEをプレイできる。このモードでは必ずラッキーパターンになり、通常50発しか補給されないミサイルが、毎回100発補給されるようになる。ちなみにラッキーパターンとは、後方から編隊を組んで飛んでくる敵キャラクタを、バルカンで撃墜しやすいパターンのことだ。これで1000Hitも夢ではなくなるぞ。

ゲームをクリアする

⇩1000Hit　CHALLENGEを選択することができるようになるぞ

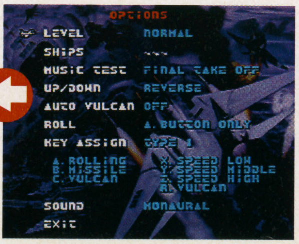


⇧必ずラッキーパターンになっている

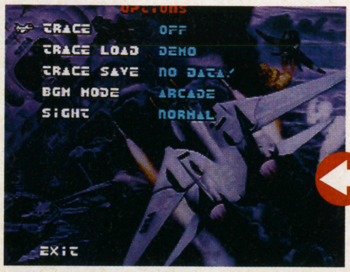
隠しオプション

オプション画面で、Rを3回押してみよう。すると、隠しオプションに入ることができるぞ。一度入れれば、次からはLかRを1回押せば入ることができるのだ。この隠しオプションでは、以下のことが可能だ。まず、「TRACE」では自分のプレイを録画、再生することができる。ただし、バックアップRAMに3840以上の空き容量が必要。また、開発者のプレイを見ることもできる。次に、「BGM MODE」ではアーケード版と同じ主旋律なしBGMと、主旋律ありBGMを選択できる。最後は、「SIGHT」。これを「WIDE」にすると「EXTRA EASY」レベル並みにロックオンしやすくなるぞ。

⇩まず、タイトル画面で「OPTIONS」を選択する。そして、左のコマンドを入力すると…



Rを3回押す



⇧隠しオプション画面。3つの項目を設定することができるぞ

©TAKARA・タツノコプロ／TOMY・SEGA

無敵モード&隠しコース

Destruction derby　SS

まずメイン・メニューで、レーススタイル選択の「Time Trials」以外を選択する。次に、レース・メニューで「Championship」を選択する。このあと、ネーム入力画面になるので、「!DAMAGE!」と入力してゲームを始めると、敵車にぶつかっても、自車がまったくダメージを受けなくなるぞ。同様に、ネーム入力画面で「REFLECT!」と入力して、レース・メニューで「Championship」以外を選択したあと、メイン・メニューでトラック選択を選ぶと、「?」というメチャクチャ難易度の高い隠しコースを選択することができる。

無敵モード

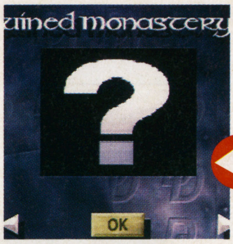
ネーム入力画面で「!DAMAGE!」と入力する

どんなにぶつかりまくっても、ダメージを受けることは無いぞ

隠しコース

ネーム入力画面で「REFLECT!」と入力する

レース・メニューで、「Championship」以外を選択する。そのあとトラック選択画面へ



トラック選択で、「?」という隠しコースを選択できるようになっているぞ

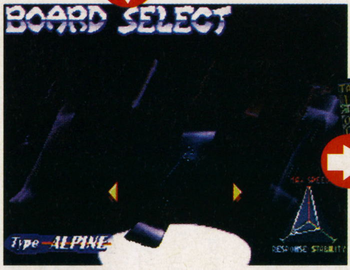
雪だるま登場

COOL BOARDERS　PS

かわいい隠しキャラでプレイできるウルテクを紹介しよう。まず、初級、中級、上級のすべてのコースでランキング1位を獲得し、隠しコースであるSPECIALコースを出現させる。次に、SPECIALコースのTIME、TRICK、TOTALで1位になり、隠しボードのアルペンのスペシャルボードを選択できるようにする。そして、どのコース、どのBGMでもいいからアルペンのスペシャルボードを、上と△を押しながら○を押して選択しよう。すると、プレイヤーがかわいい雪だるまの姿に変わってしまうのだ。

SPECIALコースの3種目すべてで1位になり、スペシャルボードを使えるようにする

好きなコース、BGMを選択してボードセレクト画面にする



スペシャルボードにカーソルを合わせて、上と△を押しながら○を押そう

なんだこりゃ〜。雪ダルマがスノボー？　でもカワイイな！

お得な2大コマンド

SEGA AGES/アウトラン　SS

業務用と同じになるアーケードモードのウルテクと、とっても便利なオプション項目を増やせるウルテクを伝授しよう。

アーケードモード

あらかじめ、2P側にもパッドを接続しておく。そして、「SEGA」のロゴが表示されているときに、2P側のAとCを押しながらスタートを押す。音声がすれば成功で、アーケードモードになるぞ。このモードでは、Lを押してクレジットを入れないとプレイできないのだ。

画面に「SEGA」と表示されている時間が短いので、コマンドをすばやく入力すること

2P側のAとCを押しながらスタートを押す

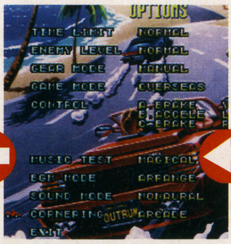
クレジットを入れないと始まらない

オプション項目増加

タイトル画面で、「OPTIONS」にカーソルを合わせる。そして、AとCを押しながらスタートを押そう。すると、オプションに「CORNERING」という項目が増えている。これは、グリップ力を調整するもので、「EASY」に設定すると、グリップ力が強くなるぞ。

タイトル画面で、「OPTIONS」にカーソルを合わせてコマンド入力

AとCを押しながらスタートを押す



オプション項目の一番下に「CORNERING」という項目が追加されているぞ

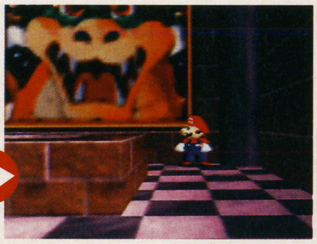
「CORNERING」を「EASY」に設定すれば、カーブをスムースに曲がれるぞ

最少枚数でクリア

スーパーマリオ64

N64

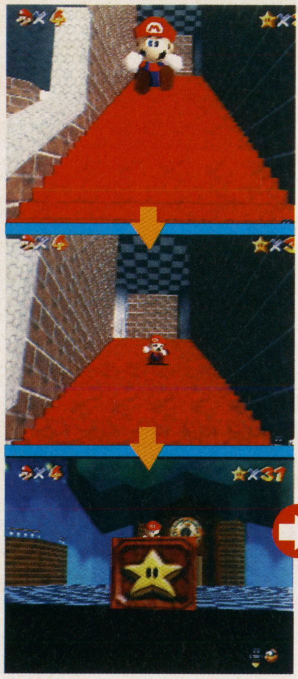
やり方はまず、パワースターを31枚まで集めて城の2階へ行く。次に、城の3階へ行くための階段を走り幅跳びで下り、マリオが着地したら、Zトリガーを押したまま3Dスティックをうしろ方向へ倒してジャンプしよう。すると、マリオが前を向いたままうしろへ走り幅跳びをするぞ。この状態で、マリオが階段に着地をしたら、3DスティックとZトリガーをそのままにしてAボタンをすばやく連打しよう。すると、マリオがしゃがんだポーズのまますごい速さで階段を上っていき、通常、50枚以上のパワースターが無いと開かない3階の入口の扉をすり抜けることができるぞ。また、3階から「てんくうのたたかい！」のコースへ行くための階段でも、同じようにしてうしろ向きで走りぬけてみようすると、通常70枚以上のパワースターを持っていないと通り抜けられない無限に続く階段を上りきることができる。この技を使えば、たった31枚のパワースターを集めるだけで、最終ボスのクッパと戦うことができるぞ。



パワースター31枚で「てんくうのたたかい！」のコースへ。最終ボスのクッパのところまで行けるぞ

さらに、「てんくうのたたかい！」へ続く階段も、パワースターが足りなくても上りきることができる

城の3階に到着！　パワースターの枚数が足りなくても3階



階段を走り幅跳びで下り、着地したら、前を向いたままうしろへ走り幅跳びをする。階段に着地をしたらAボタンを連打すると、階段を上って、扉をすり抜ける

お役立ちコマンド大特集

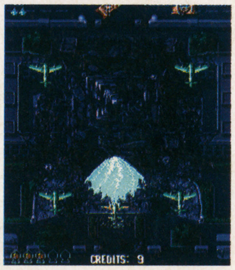
ソニックウイングススペシャル

SS

本来ならゲームをクリアしないと使えない機体を使用可能にするコマンドや、クリアに役立つテクニック、必殺技をまとめて大公開するぞ。クリアした人も、してない人もこのウルテクを使って大いに楽しもう。

タメ撃ち

左の表に書かれているキャラの戦闘機は、Aを押し続けてからボタンを放すことでタメ撃ちができるようになるぞ。ただし、表の下側の機体は無条件でタメ撃ちを発射することができるのだ。ただし、表の上側の機体になると、自機がサブウェポンを撃てることが条件だ。なお表中の記述は、キャラクタの名前の横に、カッコで使用する機体を示している。



ホワイティのタメ撃ちは、巨大な貫通弾を発射するぞ

サブウェポン必要
緋炎（GEKKOU）
真尾まお（F-15）
コウフル・ザ・バイキング（AJ-37）
条件なし
メカキートン（F4-U）
ティービーA-10（F-104）
ホワイティ（Hs129）
小兎美（AKA-USAGI）

全機使用コマンド

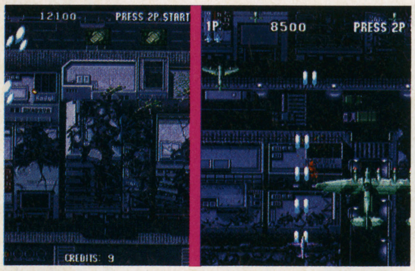
タイトル画面で、スタート、右、R、右、R、右、R、右、R、B、スタートの順に押す。すると、プレイヤーセレクト画面になり、通常は使えないレシプロ機や隠しキャラを使えるようになる。

タイトル画面でスタート、右、R、右、R、右、R、右、R、B、スタートの順に押す

夢にまで見たあの機体が、簡単に使えてしまう

ショット方向を固定

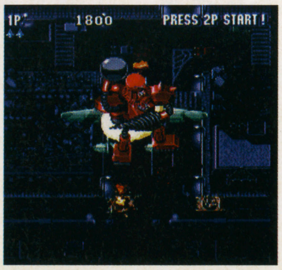
ヴォルクのヘリとホワイト卿のレシプロ機のメインショットは、ショットを撃つときにAを押し続けておくと、方向を固定できる。



広角度ショットを好きな方向で固定したり、ショットのサーチを抑えることができるのだ

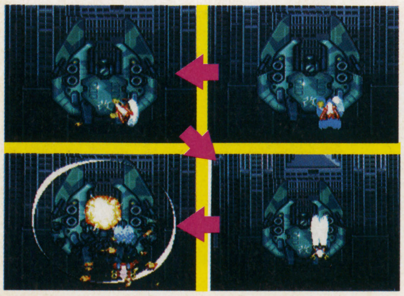
隠し必殺技！

メカキートンのレシプロ機でスペシャルウェポン使用中に下、上、上、A＋Bで隠し技が出せる（＋は同時押しを表す）。また、小兎美には2つの隠し技があり、スペシャルウェポンがある時に下、上、上、Bでラビオ乱舞。さらに、ラビオ乱舞中にFアイテムを取るか、ショット最強時のラビオ乱舞中にPアイテムを取ると、ラビオソードを出すことができる。



コマンドも技のポーズも、どこかで見たことのある必殺技だ

敵の弾を消しながら攻撃できるラビオソード。これは強力！

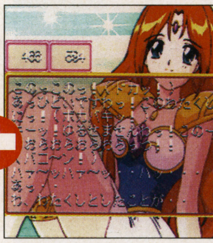


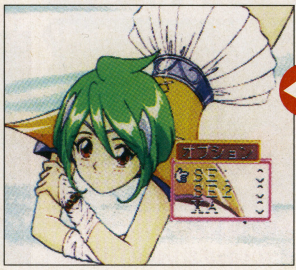
見ているだけでも楽しくなるラビオ乱舞

©PSYGNOSIS LIMITED・UEP SYSTEMS・SEGA・Nintendo・VIDEO SYSTEM

グラフィック&ボイステスト
ウエディングピーチ ドキドキお色なおし
PS

声優マニアにはたまらないグラフィックなどをセレクトできるウルテクが発見されたぞ。まず、オプション画面でR1を押そう。すると、画面の花咲ももこのグラフィックを、谷間ゆり、珠野ひなぎくの2人に切り替えることができるぞ。さらにこの状態でR2とL2を同時に押すと、ボイステストができるようになる。ここでは、ゲーム中に登場するキャラの、1496とおりの会話を聞くことができるのだ。操作方法は、R1とR2で100の位、方向キーの上と下で10の位、右と左で1の位を変えたあと、○で決定、×でキャンセルできる。


⇧R1でグラフィックを替えることができ、さらにR2とL2を押すと

⇩自分の好きな会話を、何回でも聞くことができるボイステストモード


隠しキャラでプレイ
にとうしんでん
PS

どのモードでもいいからゲームを始めて、キャラ選択画面のとき「?」にカーソルを合わせる。そして、R1、R2、L1、L2を押しながら○を押そう。すると、隠しキャラのVERMを使えるようになるぞ。なお、VERM必殺技のコマンドは下の表に示したとおり。

技 名	ボタン
ペンシルショット	△
スパイラルエッジ	□
コルクバレット	○
アフォードキック	×
ピースメーカー	R1
リバースショック	R2
☆ヴァーム・ザ・リッパー	R1＋R2

＋の記号は同時に押すことを示す。
☆の記号は秘伝必殺技を示す。

⇩「?」にカーソルを合わせ、R1、R2、L1、L2を押しながら○を押すとVERMが使用可能になる

⇧ヴァーム・ザ・リッパーが炸裂。隠しキャラだけに強いぞ

ボスキャラが使える
鋼鉄霊域（スティールダム）
SS

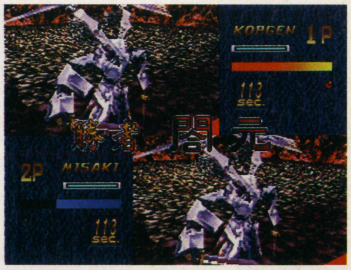
2P対戦モードで、強力なボスキャラの閻元を使用可能にするウルテクが発見されたぞ。やり方は2通りだ。

1つ目は「1P GAME」を全キャラでクリアするというもの。このとき、オプションのGAME LEVEL、MATCH POINT、コンティニュー回数などはどれでもかまわない。また、自分がこれまでにクリアしたキャラは、オプション画面を選択したときに画面下に表示されるグラフィックで確認できる。これで全キャラをクリアすると、キャラ選択画面にボスキャラの閻元が表示され、使用可能になるのだ。もう1つは、通信対戦をするというもの。これだと、最初からボスキャラである閻元が使用可能になっているぞ。なお、閻元の必殺技は下の表のとおり。どれも強力なものばかりなので、2P対戦のハンデなどに使ってみよう。

閻元参上!

⇧今までは選べなかった閻元を、自分のキャラとして使えるのだ

必殺技名	コマンド
獄　火	Aでタメ撃ち
風　神	上、下、左、右、A
斬　牙	上、上、A、B、A
鬼　槍	上、下、上、A連打
滅　砕	下、左、右、上、A
凝死閃	下、下、A


⇧閻元の必殺技はどれも強力。思う存分暴れまくってやろう

便利なパスワード集
エイリアントリロジー
SS

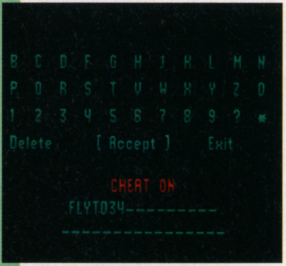
ゲームの展開がとても有利になるパスワードを3つ教えよう。なお、これらのパスワードは併用が可能となっているぞ。これで楽々クリアまちがいなしだ。

すべての武器が使える

オプションを選択して、パスワード入力画面で「F1SH1NGFORGVNS」と入力する。このあとオプションを抜けてゲームを始めると、いつもはミッションの後半になってからでないと手に入らない火炎放射器やパルスガン、スマートガンなどの強力な武器が、最初から使用可能な状態になっているのだ。

ミッションセレクト

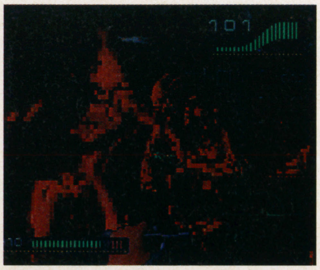
オプションのパスワード入力画面で「FLYTO□□」と入力する。なお、「□□」の部分には、ミッション数を00〜34までの2ケタの数字で入力すること。これで数字と同じミッションからゲームをスタートできる。



⇧実際の入力画面はこうなる。「34」だと最終ミッションだ

弾薬が減らない

オプションのパスワード入力画面で「F1LLMYPOCK1TS」と入力する。パスワード入力後にゲームをスタートすると、自分が持っている武器をどれだけ使用しても、弾薬が全然減らなくなっているのだ。これで、残弾を気にすることなく、強力な武器も撃ちたい放題でプレイができる。

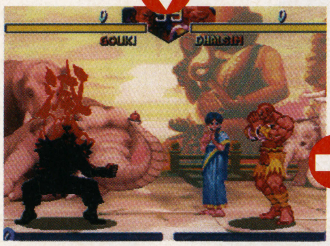

⇧いくら撃っても弾薬は満タン。これでエイリアンの大群も怖くないぞ

真・豪鬼が登場

ストリートファイターZERO2　SS

まず、キャラクタ選択画面で、豪鬼にカーソルを合わせてスタートを押す。次に、下を押してアドンにカーソルを合わせ、元、さくら、ローズ、ソドム、ダンの順にカーソルを動かす。そして、下を押してガイ、ロレント、さくら、ローズ、バーディー、豪鬼の順にカーソルを動かしてから、スタートを押しながらキャラクタを決定しよう。すると、豪鬼の色が通常と違うものになる。これは、真・豪鬼と呼ばれるキャラクタで、斬空波動拳が2発連続で飛んでいくなど、通常の豪鬼よりも数段強いキャラクタになっている。このウルテクで対戦相手をKOだ。

キャラクタ選択画面で、矢印の順番にカーソルを動かし、スタートを押しながらキャラクタを決定



殺意の波動を身にまとった真・豪鬼が登場。通常の豪鬼とは段違いの強さのキャラクタだ

一度登場させれば、VSモードでも、スタートを押しながら豪鬼を選択することで、真・豪鬼が使えるぞ

ブラック・ピエロが登場

マジカルドロップ2　SFC

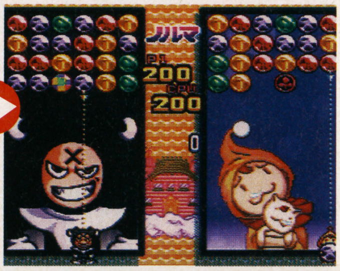
「たいせんモード」か「ストーリーモード」のキャラ選択画面で、カーソルをフール、スター、デビル、チャリオット、ハイプリエステス、ジャスティス、マジシャン、ワールド、ストレングスの順番に合わせながら各キャラのところで十字ボタンの下を押していこう。そして最後にエンプレスにカーソルを合わせて上を押す。すると、ブラックピエロを自キャラとして使える。

キャラ選択画面で、下に示した順番にカーソルを合わせる

キャラ名（決定ボタン）

フール（下）←スター（下）←デビル（下）←チャリオット（下）←ハイプリエステス（下）←ジャスティス（下）←マジシャン（下）←ワールド（下）←ストレングス（下）←エンプレス（上）

ストーリーモードに登場する、隠れキャラのブラックピエロを選択することができる



対戦で使えばこれほど心強いキャラはいない。攻撃ドロップ4つも超強力!!

選手が苦しむ

スマッシュコート　PS

ウルテクコーナーの最後は、ちょっと扱いは小さいけれど、明るく楽しい笑える技を紹介していく。今回はプレイステーションの『スマッシュコート』。

選手にボールがぶつかると倒れてしまう、そのとき男性選手の股間にボールが当たると、音がして股間を押さえながらとても苦しそうに倒れ込んでしまうぞ。男性にしかわからない微妙なウルテクなのだ。

チンッ！　股間にボールが当たった選手はとても苦しそうに倒れ込む

超ウルトラテクニック大募集

このコーナーでは、すべての機種のウルテクを募集中だ。ウルテクを発見したら、下のあて先までハガキかFAXで送って欲しい。その際にゲーム名、機種名、技の詳しいやり方、郵便番号、住所、氏名（フリガナ付きでペンネームのみは不可）、年齢、電話番号も忘れずに記入すること。もし、同じ内容のウルテクが送られてきた場合、ハガキは消印、FAX（24時間随時受け付け中）は送信時刻を見て、一番早く送ってくれた人の技を採用するぞ。採用された人には、ランクに応じて左のような賞金と図書券を用意している。また、このコーナーへの意見や要望があれば、ウルテクと併せて送ってくれ！

技ランク	賞金
★	金壱万円也
★	金五千円也
★	金三千円也
★	千円分の図書券

あて先はこちら

〒980
仙台市青葉区二日町6-7　TIM FMW編集部ウルテク係
FAX　022-213-7535

©KSS／TENYU／谷沢直／小学館／テレビ東京／NAS・TAKARA・Technosoft・Twentieth Century Fox Film／Acclaim Entertainment・CAPCOM・DATA EAST CORPORATION・(株)ナムコ

axela

ギャンブルでもない、
ゲームでもない、
まったく新しい「ケイバ」を、
クリゲは追求します。

クリゲ CRIGE

10月31日(木)創刊!!
定価450円

新しい競馬雑誌「クリゲ」がいよいよデビューします。

©KOGANEMUSHI-STUDIO

グラビア主体の
美しい写真！

ケイバ初心者に
やさしい誌面！

競馬雑誌では
初めての
完全隔週刊!!

総額1500万円創刊大プレゼント!!

詳しくは10月31日(木)発売の日刊スポーツ、報知新聞、夕刊フジをご覧ください。

株式会社アクセラ

Reader's Review & Research

読者ゲーム評&リサーチ

読者からよせられたソフトの評価を掲載していくのがこのコーナーですが、今回は…

創刊記念特別企画

本来なら、ここからP143にあるような読者ゲーム評が始まるのだが、創刊号ということでハガキの応募が少ないため、今回はTIM発行の専門誌データを分析。題して…

サターンFAN
PlayStation Magazine
ファミマガ64

3誌総合ランキング発表！

このデータは、サターンで'94年11月22日～'96年9月14日までに発売されたソフトと、プレイステーションで'94年12月3日～'96年9月20日までに発売されたソフトと、スーパーファミコンとニンテンドウ64で'96年12月1日～'96年9月5日までに発売されたソフトを元に集計しました。

総合ランキング 1～20

順位	ゲーム名 メーカー・発売日・価格	ハード	総合得点	キャラクタ	音楽・効果音	お買い得度	操作性	熱中度	オリジナリティ
1	バーチャファイター2 セガ・'95年12月1日・6800円	SS	27.46	4.79	4.79	4.57	4.54	4.74	4.41
2	ときめきメモリアル～forever with you～ コナミ・'95年10月13日・6800円	PS	27.36	4.83	4.83	4.47	4.43	4.74	4.42
3	ドラゴンクエストⅥ エニックス・'95年12月9日・11400円	SFC	26.62	4.52	4.52	4.04	4.35	4.58	4.22
4	バーチャファイター セガ・'94年11月22日・8800円	SS	26.58	4.52	4.52	4.09	4.31	4.64	4.64
5	鉄拳2 ナムコ・'96年3月29日・5800円	PS	26.48	4.57	4.57	4.61	4.31	4.56	4.11
6	ときめきメモリアル～forever with you～デラックス版（及びスペシャル版） コナミ・'96年7月19日・デラックス版6800円/スペシャル版9800円	SS	26.28	4.71	4.71	4.21	4.33	4.60	4.19
7	スターオーシャン エニックス・'96年7月19日・8500円	SFC	26.16	4.67	4.67	4.22	4.13	4.42	4.35
8	BIO HAZARD カプコン・'96年3月22日・5800円	PS	26.02	4.39	4.39	4.47	3.46	4.52	4.63
9	ときめきメモリアル プライベートコレクション コナミ・'96年4月26日・3800円	PS	25.97	4.74	4.74	4.54	4.19	4.05	4.13
9	スーパーマリオ64 任天堂・'96年6月23日・9800円	N64	25.97	4.66	4.66	3.86	4.11	4.51	4.43
11	リッジレーサー ナムコ・'94年12月3日・5800円	PS	25.87	3.98	3.98	4.44	4.31	4.46	4.10
12	バーチャコップ（銃同梱） セガ・'95年11月24日・7800円	SS	25.81	4.38	4.38	4.16	4.35	4.46	4.42
13	リッジレーサー レボリューション カプコン・'96年3月22日・5800円	PS	25.80	4.13	4.13	4.47	4.36	4.50	3.94
14	セガラリー・チャンピオンシップ・プラス セガ・'96年9月27日・5800円	SS	25.79	4.28	4.28	4.44	4.29	4.46	3.99
15	テイルズ・オブ・ファンタジア ナムコ・'95年12月15日・11800円	SFC	25.77	4.58	4.58	4.05	4.05	4.29	4.35
16	女神異聞録～ペルソナ～ アトラス・'96年9月20日・6800円	PS	25.75	4.53	4.53	4.15	3.67	4.51	4.41
17	パンツァードラグーン ツヴァイ セガ・'96年3月22日・5800円	SS	25.56	4.47	4.47	4.21	4.12	4.18	4.25
18	ファイアーエムブレム 聖戦の系譜 任天堂・'96年5月14日・7500円	SFC	25.55	4.43	4.43	4.40	4.02	4.34	4.09
19	NiGHTS into dreams... セガ・'96年7月5日・5800円	SS	25.54	4.51	4.51	4.10	4.23	4.03	4.47
20	ポリスノーツ コナミ・'96年7月5日・6800円	PS	25.43	4.56	4.56	4.18	4.00	4.34	3.97

トップ争いを演じた怪物ソフト2本

さすがに、これだけの数の中からトップ20にランクインをはたしたソフトだけあって、今の家庭用ゲームを象徴しているソフトばかりとなっている。

第4位に入っているサターンの『バーチャファイター（以下VF）』は、ポリゴンを使用した3D対戦格闘ゲームの草分け的存在。同時に、業務用の時点で目を見張るような出来であったものが「次世代機」の登場により、アーケード版と比較しても遜色ない完成度のものが、自宅で気軽に遊べるようになったことを象徴するソフトでもある。第1位には、このソフトをよりパワーアップさせた続編がランクイン。現在、ゲームセンターで稼働中の、3作目の移植が待たれるところだ。

その『VF2』に肉薄する形で第2位に入ったのがプレイステーション版『ときめきメモリアル』。恋愛シミュレーションという新たなジャンルを切り拓き、社会現象まで巻き起こした怪物ソフトだ。残念ながら今回は、PCエンジン版に関するデータがないため、元祖であるPCエンジン版との評価の比較はできなかったが、一般層までも巻き込む盛り上がりを見せたのは、やはりここにランクされたプレイステーション版からであろう。キャラの魅力だけではなく、ゲームとしてのシステムがしっかりしているのがこのゲームの強みでもある。第9位に『プライベートコレクション』なる、登場キャラに関するクイズをメインにした企画ものまでがランクされていることからも、人気の高さが見てとれる。

『VF』と『ときめき』。この2本が最近のゲーム界を代表するソフトであるといってしまっても過言ではないだろう。

総合ランキング　21～107

順位	ゲーム名	ハード	総合得点	キャラクタ	音楽・効果音	お買い得度	操作性	熱中度	オリジナリティ
21	幻想水滸伝	PS	25.41	4.56	4.23	4.03	3.97	4.39	4.23
22	魔装機神	SFC	25.34	4.51	4.29	4.24	3.79	4.36	4.15
23	バーチャコップ（ソフト単体）	SS	25.19	4.34	4.12	4.10	4.00	4.24	4.39
24	Jumping　Flash !2　アロハ男爵大弱りの巻	PS	25.12	4.57	3.96	4.40	4.05	4.05	4.09
25	鉄拳	PS	25.07	4.29	4.01	4.35	4.08	4.31	4.03
26	魔法騎士レイアース	SS	24.86	4.65	4.15	4.44	3.85	4.08	3.70
27	ヴァンパイアハンター	SS	24.83	4.58	4.04	3.94	4.21	4.22	3.84
28	第4次スーパーロボット大戦S	PS	24.80	4.60	4.29	4.05	3.95	4.26	3.65
29	真・女神転生　デビルサマナー	SS	24.69	4.15	4.11	4.12	3.77	4.33	4.21
30	スーパーマリオRPG	SFC	24.68	4.43	4.14	4.12	3.82	4.02	4.16
31	ストリートファイターZERO2	SS	24.64	4.45	3.86	4.17	4.12	4.26	3.78
32	野々村病院の人々	SS	24.63	4.63	3.79	4.05	4.04	4.26	3.86
33	バーチャファイター　リミックス	SS	24.61	4.20	3.89	4.65	4.17	4.13	3.56
33	ドラゴンフォース	SS	24.61	4.53	3.93	4.19	3.77	4.20	4.00
35	ストリートファイターZERO2	PS	24.60	4.44	3.96	4.16	4.05	4.23	3.76
36	Jumping　Flash !	PS	24.57	4.34	3.79	3.88	3.91	4.13	4.51
37	パンツァードラグーン	SS	24.50	4.34	4.28	3.97	3.60	3.96	4.35
38	ストリートファイターZERO	PS	24.43	4.36	4.04	4.19	4.06	4.21	3.57
38	NOëL	PS	24.43	4.70	3.73	3.90	3.44	3.99	4.67
40	ポリスノーツ	SS	24.42	4.28	4.26	4.26	3.94	4.09	3.59
41	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SS	24.39	4.42	3.94	3.86	4.00	4.25	3.90
42	同級生if	SS	24.35	4.74	3.78	3.84	3.84	4.30	3.84
43	ワールドアドバンスド大戦略～鋼鉄の戦風～	SS	24.34	4.37	3.94	3.95	3.82	4.37	3.88
44	ワールドスタジアムEX	PS	24.30	3.99	4.00	4.20	4.07	4.25	3.79
44	レイヤーセクション	SS	24.30	3.89	4.04	4.20	4.17	4.24	3.76
46	エースコンバット	PS	24.27	3.85	4.13	4.07	3.92	4.35	3.95
47	ファイティングバイパーズ	SS	24.26	4.17	3.77	4.01	4.09	4.18	4.04
48	アイドル雀士スーチーパイ II	SS	24.25	4.63	4.07	3.83	4.03	3.95	3.75
49	出たなツインビーヤッホー!　DELUXE　PACK	PS	24.18	4.46	4.20	4.19	4.03	3.82	3.48
50	ダライアス外伝	SS	24.15	4.00	4.16	4.04	4.18	4.20	3.57
51	ポポロクロイス物語	PS	24.11	4.46	4.10	4.04	3.70	4.03	3.78
51	ESPN　StreetGames	PS	24.11	4.04	3.45	3.96	4.04	4.29	4.33
53	FIFAサッカー96	SS	24.05	4.23	3.95	4.12	3.84	4.13	3.77
54	実況パワフルプロ野球3	SFC	24.00	4.22	3.94	4.09	3.83	3.97	3.96
54	アイドル雀士スーチーパイ II Limited	PS	24.00	4.65	3.92	3.96	3.92	3.92	3.62
56	Dの食卓	SS	23.99	4.38	4.41	3.31	3.44	4.22	4.23
57	ルドラの秘宝	SFC	23.94	4.00	3.99	3.97	3.80	3.96	4.23
58	ガーディアンヒーローズ	SS	23.92	4.21	3.78	3.93	3.85	4.03	4.11
59	天外魔境ZERO	SFC	23.89	4.02	3.80	3.96	3.73	3.99	4.39
59	ストリートファイターZERO	SS	23.89	4.28	3.86	4.10	4.09	4.09	3.46
61	GUNGRIFFON　The　Eurasian　Conflict	SS	23.83	4.23	3.87	4.03	3.42	4.11	4.17
62	ダービースタリオン96	SFC	23.81	4.02	4.05	3.57	3.96	4.30	3.92
63	す～ぱ～ぷよぷよ通	SFC	23.77	4.32	3.75	3.91	4.02	4.16	3.61
64	グランチェイサー	SS	23.71	3.78	4.04	3.88	3.80	4.06	4.15
65	メルティランサー	PS	23.66	4.51	3.88	3.81	3.77	3.81	3.88
66	不思議のダンジョン2　風来のシレン	SFC	23.64	4.11	3.84	3.71	3.86	4.16	3.96
67	新日本プロレスリング闘魂烈伝	PS	23.63	4.21	3.56	3.94	3.85	4.07	4.00
67	プライベートコレクション～ポリスノーツ～	PS	23.63	4.02	3.97	4.16	3.59	3.98	3.91
69	Break　Thru !	SS	23.61	4.51	3.55	4.20	4.04	3.99	3.32
70	トレジャーハンターG	SFC	23.59	4.33	3.88	3.67	3.67	3.99	4.05
71	プリンセスメーカー2	SS	23.57	4.52	3.72	3.63	3.76	4.15	3.78
72	星のカービィ　スーパーデラックス	SFC	23.56	4.27	3.95	3.87	3.80	3.87	3.80
72	ドラゴンボールZ　Hyper　Dimension	SFC	23.56	4.35	3.78	3.84	3.81	3.89	3.90
72	ツインビー対戦ぱずるだま	PS	23.56	4.39	3.87	3.86	3.84	4.06	3.54
75	バハムートラグーン	SFC	23.49	4.17	4.04	3.47	3.69	4.05	4.07
76	実況おしゃべりパロディウス	SFC	23.47	4.25	4.04	3.57	3.81	3.91	3.89
77	実況パワフルプロ野球'96　開幕版	SFC	23.45	4.17	3.83	3.84	3.88	3.99	3.75
77	X-MEN	SS	23.45	4.20	3.71	3.94	4.00	3.93	3.67
79	極上パロディウスだ!　DELUXE　PACK	SS	23.44	4.43	4.06	4.01	4.02	3.67	3.25
80	ロックマンX3	SFC	23.39	4.18	3.70	3.58	3.94	4.15	3.85
81	ビクトリーゴール'96	SS	23.38	3.87	3.95	3.92	3.96	4.07	3.62
82	ワールドアドバンスド大戦略　作戦ファイル	SS	23.34	3.87	3.76	4.50	3.76	4.00	3.46
83	がんばれゴエモン　きらきら道中	SFC	23.32	4.20	3.77	3.67	3.78	4.01	3.88
84	刻命館	PS	23.26	3.70	3.89	3.86	3.34	4.03	4.44
84	機動戦士ガンダム	SS	23.26	4.39	3.81	3.67	3.56	4.00	3.83
84	TOBAL　No.1	PS	23.26	3.87	3.48	4.16	3.80	3.84	4.11
87	ときめきメモリアル～伝説の樹の下で～	SFC	23.25	4.35	3.73	3.58	3.65	4.06	3.88
88	ハイパーオリンピック　イン　アトランタ	PS	23.24	3.63	3.50	3.95	3.86	4.31	3.99
89	新世紀エヴァンゲリオン	SS	23.21	4.34	4.02	3.74	3.57	3.70	3.84
90	SUPER桃太郎電鉄DX	SFC	23.19	3.98	3.72	3.68	3.94	4.15	3.72
90	BOXER'S　ROAD	PS	23.19	3.81	3.01	4.14	3.38	4.33	4.52
92	スーパーボンバーマン4	SFC	23.17	4.23	3.55	3.84	3.94	4.00	3.61
93	グラディウス　デラックスパック	SS	23.14	3.69	4.23	4.13	4.02	3.78	3.29
94	クロックワークナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻～	SS	23.10	4.26	3.91	4.11	3.78	3.49	3.55
95	闘神伝2	PS	23.09	4.48	3.75	3.87	3.63	3.75	3.61
95	バーチャルカジノ	SS	23.09	4.08	3.67	3.77	3.76	3.80	4.01
95	デジタルピンボール　ラストグラディエーターズ	SS	23.09	3.79	4.10	3.80	4.00	3.83	3.57
98	デザエモン＋（プラス）	PS	23.06	3.66	3.78	4.07	3.63	3.90	4.02
99	スーパーファミスタ5	SFC	23.04	3.89	3.71	3.98	3.95	3.82	3.68
100	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	SS	23.02	4.01	4.23	3.46	3.84	3.62	3.86
101	スーパーファイヤー　プロレスリングX	SFC	23.00	3.97	3.54	3.66	3.92	4.08	3.82
102	SNATCHER（スナッチャー）	PS	22.98	4.21	3.98	3.85	3.63	3.90	3.41
103	ゆみみみっくすREMIX	SS	22.95	4.47	3.61	3.86	3.82	3.59	3.61
103	KING'S　FIELD II	PS	22.95	3.61	3.85	3.64	3.52	4.16	4.17
105	進め!　対戦ぱずるだま	PS	22.93	4.12	3.60	4.04	3.99	3.87	3.31
105	キリーク・ザ・ブラッド　KILEAK,THE BLOOD2	PS	22.93	3.97	4.08	3.83	3.62	3.75	3.68
105	SDガンダム　GNEXT	SFC	22.93	4.11	3.67	3.52	3.79	3.99	3.85

人気ジャンル・RPGをめぐる現状がランクにも

第3位には人気ジャンルであるRPGの定番とも呼べる『ドラゴンクエストVI』がランクイン。よく練られたシナリオと、慣れ親しんだゲームシステムで、いまだに根強い強さを見せつけている。

ほかにも『スターオーシャン』や『テイルズ・オブ・ファンタジア』など、20位までの中にランクされたRPG4タイトルのうち、3本までがスーパーファミコンのソフト。11位の『リッジレーサー』や12位の『セガラリー』のような業務用の人気作を移植、話題をつくってきた「次世代機」も、このジャンルでは大苦戦を強いられている。グラフィックも美しく、音声もふんだんに使用したRPGソフトをいくつか発表してきたにもかかわらず、なかなか評判を呼ぶことができなかったのはなぜか？　ともすればマンネリといわれそうな『ドラクエ』がいまだRPGでトップの地位を保っていることの意味を、もう一度認識し直す必要があるだろう。集計期間の関係でここには登場していないが、忘れてはならないのが『ファイナル・ファンタジー』シリーズ。映画のような「見せる」イベントを中心としたこの人気作が、PSの性能を活かして、どんな作品をつくりあげるか。来年に注目したい。

総合ランキング　108～194

順位	ゲーム名	ハード	総合得点	キャラクタ	音楽・効果音	お買い得度	操作性	熱中度	オリジナリティ
108	す～ぱ～ぷよぷよ通　リミックス	SFC	22.92	4.23	3.70	3.84	3.87	3.85	3.44
109	大貝獣物語 II	SFC	22.91	4.19	3.76	3.64	3.67	3.89	3.78
110	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	PS	22.90	4.24	3.78	3.83	3.72	3.93	3.40
111	リグロードサーガ	SS	22.89	3.90	3.77	3.86	3.37	3.88	4.10
111	バーチャファイターキッズ	SS	22.89	4.51	3.62	3.68	3.87	3.63	3.57
113	新機動戦記ガンダムW	SFC	22.88	4.28	3.77	3.74	3.77	3.72	3.60
113	RPGツクール2	SFC	22.88	3.88	3.73	3.56	3.66	3.95	4.10
115	出たなツインビーヤッホー! DELUXE　PACK	SS	22.87	4.37	3.91	3.95	3.76	3.56	3.32
115	ナムコミュージアムVOL.2	PS	22.87	4.01	3.81	4.26	3.64	3.85	3.30
117	アクアノートの休日　MEMORIES　OF　SUMMMER　1996	PS	22.86	3.85	3.79	3.76	3.67	3.76	4.03
117	F-1　Live　Information	SS	22.86	4.10	3.28	3.85	3.77	4.14	3.72
119	極上パロディウスだ!　DELUXE　PACK	PS	22.85	4.18	4.18	3.93	3.81	3.52	3.23
120	Ｊリーグ　プロサッカークラブをつくろう!	SS	22.84	3.65	3.41	3.64	3.63	4.12	4.39
121	ナムコミュージアムVOL.3	PS	22.83	3.92	3.77	4.09	3.73	3.82	3.50
122	超兄貴～究極…男の逆襲～	SS	22.82	4.45	3.91	3.55	3.45	3.09	4.36
123	KING'S　FIELD III	PS	22.81	3.52	3.94	3.80	3.49	4.17	3.89
124	太陽のしっぽ	PS	22.79	4.08	3.36	3.55	3.47	3.76	4.57
125	幕末降臨伝ONI	SFC	22.78	4.07	3.77	3.45	3.74	3.86	3.89
125	ポケットモンスター	GB	22.78	4.03	3.47	3.75	3.72	3.91	3.90
125	ビヨンド　ザ　ビヨンド	PS	22.78	3.88	3.85	3.87	3.55	3.81	3.82
128	闘神伝	PS	22.73	4.21	3.61	3.70	3.68	3.71	3.82
129	THOR～精霊王紀伝～	SS	22.72	4.01	3.87	3.68	3.75	3.84	3.57
130	実況パワフルプロ野球'95　開幕版	SS	22.71	3.73	3.67	4.04	3.81	3.99	3.48
131	太閤立志伝 II	PS	22.69	4.08	3.74	3.36	3.59	3.92	4.00
132	卒業 II　ネオ・ジェネレーション	SS	22.66	4.48	3.59	3.51	3.72	3.93	3.43
133	天地無用！　～登校無用～	PS	22.62	4.41	3.91	3.44	3.76	3.56	3.53
134	ボンバーマンコレクション	GB	22.61	3.98	3.79	3.85	3.85	3.56	3.56
134	アーク　ザ　ラッド	PS	22.61	4.17	4.09	3.46	3.73	3.61	3.55
136	ZORK　I	SS	22.57	3.57	4.43	3.71	3.00	3.71	4.14
137	ファーランドストーリー2	SFC	22.56	4.15	3.62	3.62	3.59	3.87	3.72
137	バーチャル　ハイドライド	SS	22.56	3.59	3.79	4.04	3.24	3.81	4.09
139	アイドル雀士スーチーパイLimited	PS	22.54	4.29	3.70	3.65	3.74	3.64	3.52
140	モータートゥーン・グランプリ2	PS	22.52	4.01	3.88	3.92	3.62	3.59	3.50
141	ナムコミュージアムVOL.1	PS	22.51	3.91	3.56	4.18	3.65	3.74	3.47
141	ガンハザード	SFC	22.51	3.91	3.84	3.45	3.58	3.97	3.76
143	Jリーグエキサイトステージ'96	SFC	22.47	3.63	3.62	3.70	3.82	4.12	3.58
144	空想科学世界ガリバーボーイ	SS	22.46	4.11	3.93	3.46	3.75	3.75	3.46
145	NBAパワーダンカーズ	PS	22.45	4.02	3.57	3.69	3.81	3.86	3.50
146	チョロQ	PS	22.41	3.97	3.52	3.76	3.55	3.92	3.69
147	牧場物語	SFC	22.40	3.86	3.60	3.42	3.66	3.86	4.00
147	スナッチャー	SS	22.40	3.95	3.68	3.69	3.59	4.03	3.47
149	スーパーリアル麻雀PVI	SS	22.37	4.26	3.63	3.33	3.88	3.82	3.46
150	クロックワークナイト　～ペパルーチョの大冒険・上巻～	SS	22.35	4.32	3.81	4.18	3.66	3.16	3.23
150	きゃんきゃんバニー・プルミエール	SS	22.35	4.36	3.36	3.74	3.46	3.88	3.56
152	野茂英雄　ワールドシリーズベースボール	SS	22.33	4.14	3.65	3.77	3.51	3.79	3.46
153	トワイライトシンドローム～究明編～	PS	22.32	3.80	3.83	3.83	3.43	3.80	3.63
154	SEGA　AGES/スペースハリアー（ミッションスティック同梱限定版）	SS	22.31	3.56	3.83	3.95	3.75	3.67	3.55
155	ブルーシード　奇稲田秘録伝	SS	22.23	4.22	3.71	3.71	3.52	3.54	3.53
156	SDガンダム　DIMENSION　WAR	VB	22.22	3.86	3.45	3.59	3.64	4.00	3.68
157	ガンバード	SS	22.21	4.08	3.54	3.56	3.89	3.77	3.38
158	魔導物語　～はなまる幼稚園児～	SFC	22.20	4.16	3.61	3.54	3.67	3.51	3.73
159	スマッシュコート	PS	22.18	3.69	3.38	3.78	3.78	4.00	3.55
160	デストラクション・ダービー	PS	22.15	3.42	3.52	3.53	3.29	4.00	4.39
161	すーぱーぐっすんおよよ2	SFC	22.14	4.18	3.57	3.61	3.51	3.63	3.63
162	スーパーリアル麻雀PV	SS	22.12	4.48	3.49	3.19	3.83	3.85	3.26
163	シヴィライゼーション　一新・世界七大文明一	PS	22.11	3.39	3.60	3.97	3.37	3.97	3.81
164	モグラ～ニャ	GB	22.09	3.88	3.58	3.61	3.59	3.85	3.59
164	フィロソマ	PS	22.09	3.88	4.03	3.51	3.50	3.53	3.64
166	花札グラフィティー　恋々物語	PS	22.08	3.96	3.46	3.50	3.75	3.83	3.58
167	クラシックロード	PS	22.07	3.67	3.47	3.82	3.51	3.91	3.69
167	3×3EYES～獣魔奉還～	SFC	22.07	4.07	3.68	3.61	3.64	3.50	3.57
169	サターンボンバーマン	SS	22.06	3.96	3.29	3.55	3.89	4.01	3.35
169	Total　NBA'96	PS	22.06	3.75	3.64	3.80	3.51	3.78	3.58
171	神秘の世界エルハザード	SS	22.05	4.49	3.82	3.56	3.42	3.49	3.26
172	ファイヤー　プロレスリング　アイアンスラム'96	PS	22.00	3.82	3.57	3.77	3.57	3.75	3.52
173	誕生S～Debut～	SS	21.97	4.60	3.69	3.38	3.36	3.69	3.25
174	新フォーチュンクエスト　食卓の騎士たち	PS	21.96	4.34	3.51	3.49	3.47	3.58	3.57
175	パズルボブル2X	SS	21.95	4.09	3.40	3.68	3.70	3.60	3.47
175	あすか120%スペシャルBURNING　Fest.	PS	21.95	4.03	3.47	3.56	3.70	3.68	3.51
177	グレイテストナイン'96	SS	21.93	3.61	3.53	3.85	3.53	3.86	3.55
178	リンクル・リバー・ストーリー	SS	21.92	4.25	3.67	3.33	4.00	3.25	3.42
179	アルバートオデッセイ外伝　～LEGEND　OF　ELDEAN～	SS	21.91	4.25	4.02	3.58	3.28	3.70	3.08
180	卒業～クロスワールド	PS	21.90	4.45	3.70	3.21	3.46	3.65	3.43
181	Wizard's　Harmony	SS	21.89	4.19	3.42	3.98	3.36	3.48	3.46
182	テーマパーク	PS	21.88	3.50	3.20	3.86	3.26	3.99	4.07
183	熱闘　闘神伝	GB	21.86	3.83	3.33	3.40	3.77	3.88	3.65
183	す～ぱ～なぞぷよ通　ルルーの鉄腕繁盛記	SFC	21.86	3.99	3.64	3.56	3.71	3.64	3.33
183	シャイニング・ウィズダム	SS	21.86	4.09	3.52	3.71	3.18	3.59	3.77
186	卒業 II ～ネオ・ジェネレーション～	PS	21.83	4.15	3.48	3.48	3.65	3.65	3.42
187	ぱっぱらぱおーん	SS	21.80	3.77	3.36	3.57	3.73	3.86	3.50
187	アイドル雀士スーチーパイSpecial	SS	21.80	4.27	3.59	3.36	3.64	3.67	3.28
187	2度あることはサンドアール	SS	21.80	4.03	3.52	3.64	3.50	3.75	3.36
190	グラディウス　DELUXE　PACK	PS	21.79	3.48	3.98	3.81	3.84	3.60	3.08
190	HORNTED　OWL	PS	21.79	3.87	3.56	3.42	3.57	3.69	3.69
192	月花霧幻譚～TORICO～（げっかむげんたん～トリコ～）	SS	21.76	4.04	3.82	3.39	3.33	3.59	3.59
193	熱闘サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣	GB	21.73	4.05	3.59	3.34	3.46	3.71	3.59
193	ミッキーとドナルド　マジカルアドベンチャー3	SFC	21.73	4.18	3.45	3.00	4.00	3.64	3.45

苦戦は当然!?
アイデア勝負の難しさ

ここからは、142ページに掲載している項目別ランキングも参考にしながら話を進めよう。

まず注目したい項目はオリジナリティ。ここにランクした10本のうち、総合のトップ10までに入っているものは4本しかない。オリジナリティ第4位の『太陽のしっぽ』にいたっては、なんと総合では124位にランクされている。

こうしたソフトのほかの項目の点数を見てみると、ほとんどは操作性のところで点数を下げている。たとえば5位の『BOXER'S ROAD』。自分で育てたボクサーを使って戦い、チャンピオンを目指すという内容なのだが、問題なのは試合の部分。スウェーやダッキング、そしてジョイントなどの豊富なパンチを使いこなすリアルなボクシングを実現しているのだが、PSのコントローラのすべてのボタンを使用するため、操作が難しくなってしまっているのだ。

「あれもやろう」、「これもやろう」と湧きあがるアイデアをゲームとしてまとめ上げる際に、それをどうやってコントローラの上に割り当てるか。限られた操作方法の中で、どうやってプレイさせるか。ここが大きな問題となって制作者の前に立ちはだかっているようだ。

総合ランキング　195～281

順位	ゲーム名	ハード	総合得点	キャラクタ	音楽・効果音	お買い得度	操作性	熱中度	オリジナリティ
195	桃太郎コレクション	GB	21.72	3.81	3.49	3.60	3.72	3.72	3.37
196	パイロットウィングス64	N64	21.70	3.63	3.68	3.29	3.52	3.80	3.78
196	ナムコギャラリーVOL.1	GB	21.70	3.71	3.55	3.74	3.53	3.78	3.40
198	ストライカーズ1945	PS	21.69	3.54	3.43	3.54	4.00	3.93	3.25
199	Wizard's　Harmony	PS	21.68	4.09	3.27	3.86	3.54	3.54	3.38
200	超兄貴～究極無敵銀河最強男～	PS	21.67	3.91	3.69	3.43	3.53	3.51	3.60
200	PGA　TOUR'96	PS	21.67	4.25	3.42	3.83	3.33	3.42	3.42
202	スーパーリアル麻雀グラフィティ	SS	21.63	4.14	3.50	3.44	3.70	3.59	3.25
202	イースV　失われた砂の都ケフィン	SFC	21.63	3.92	3.66	3.32	3.57	3.63	3.53
204	クロックワークナイト　～ペパルーチョの福袋～	SS	21.62	4.10	3.62	3.60	3.44	3.52	3.33
204	ギャラクシアン3	PS	21.62	3.64	3.96	3.41	3.51	3.49	3.61
206	海のぬし釣り	SFC	21.60	3.58	3.58	3.48	3.53	3.73	3.71
207	HAT　TRICK　HERO'S	SS	21.58	3.56	3.61	3.92	3.90	3.65	2.95
208	スーパーフォーメーションサッカー'96	SFC	21.56	3.65	3.37	3.53	3.60	3.70	3.70
208	MYST	SS	21.56	3.27	3.72	3.51	3.50	3.70	3.87
210	Dの食卓ーコンプリートグラフィックスー	PS	21.55	3.98	3.85	3.15	3.20	3.60	3.76
211	熱闘　ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	GB	21.53	3.92	3.31	3.69	3.39	3.73	3.50
212	戦略将棋	SS	21.52	3.66	3.28	3.90	3.54	3.70	3.44
212	戦国の覇者　～天下布武への道～	SFC	21.52	3.70	3.44	3.37	3.63	3.81	3.56
212	メタルファイターMIKU	SS	21.52	4.30	3.33	3.18	3.48	3.55	3.67
212	ゴジラー列島震撼ー	SS	21.52	3.88	3.81	3.44	3.11	3.51	3.77
216	ライフスケイプ　生命40億年はるかな旅	PS	21.49	3.93	3.57	3.71	3.21	3.07	4.00
217	RAMPO	SS	21.47	3.87	3.49	3.36	3.45	3.56	3.73
217	赤ずきんチャチャ	SFC	21.47	3.94	3.72	3.13	3.69	3.41	3.59
219	三國志　英傑伝	SS	21.45	3.74	3.76	3.03	3.53	3.95	3.45
220	機動戦士ガンダムVer.2.0	PS	21.44	4.28	3.70	3.21	3.11	3.58	3.56
221	ガンバード	PS	21.43	4.02	3.69	3.61	3.59	3.38	3.14
221	ウイニングポスト2	SS	21.43	3.89	3.57	3.05	3.76	3.81	3.35
223	カービィのブロックボール	GB	21.42	3.75	3.33	3.25	3.67	4.08	3.33
224	くるりんPA！	PS	21.40	3.47	3.38	3.68	3.75	3.74	3.38
225	KING'S　FIELD	PS	21.38	3.29	3.49	3.52	3.21	3.84	4.01
226	シムシティ2000	SS	21.37	3.53	3.04	4.00	3.05	4.01	3.73
227	実況パワフルプロ野球'95　開幕版	PS	21.36	3.81	3.45	3.52	3.53	3.69	3.36
228	Over　Blood	PS	21.35	3.75	3.78	3.56	3.04	3.73	3.49
229	海底大戦争	SS	21.33	3.44	3.57	3.46	3.51	3.73	3.62
230	にとうしんでん	PS	21.32	4.21	3.47	3.21	3.53	3.23	3.66
231	クォヴァディス	SS	21.31	4.06	3.61	3.43	3.10	3.50	3.61
232	STRIKERS　1945	SS	21.30	3.39	3.39	3.51	4.03	3.93	3.06
233	無人島物語	SFC	21.29	3.77	3.56	3.33	3.40	3.52	3.73
233	Jリーグ'96ドリームスタジアム	SFC	21.29	3.55	3.59	3.38	3.69	3.59	3.48
235	ドラゴンボールZ　偉大なるドラゴンボール伝説	PS	21.28	3.95	3.41	3.35	3.39	3.51	3.67
236	魔法陣グルグル2	SFC	21.27	4.05	3.49	3.28	3.32	3.53	3.62
236	それ行け　エビス丸　からくり迷路	SFC	21.27	3.79	3.43	3.67	3.51	3.32	3.56
236	アイドル雀士スーチーパーイ　REMIX	SS	21.27	4.25	3.48	3.34	3.49	3.48	3.23
239	シーバス・フィッシング	SS	21.25	3.61	3.25	3.60	3.36	3.76	3.67
240	土器王紀	PS	21.22	3.79	3.47	3.35	3.26	3.30	4.05
240	SPACE　GRIFFON　VF-9	PS	21.22	3.74	3.30	3.96	3.06	3.61	3.55
242	大爆笑人生劇場　～ずっこけサラリーマン編～	SFC	21.21	3.74	3.35	3.35	3.65	3.64	3.48
242	ファイナルファイト　タフ	SFC	21.21	3.86	3.36	3.34	3.66	3.66	3.32
244	クライムクラッカーズ	PS	21.19	3.99	3.47	3.47	3.14	3.44	3.68
244	EMIT　Vol.3～私にさよならを～	SS	21.19	4.00	3.88	2.75	3.38	3.69	3.50
246	ザ・グレイトバトルV	SFC	21.18	3.83	3.53	3.03	3.58	3.70	3.53
247	アンジェリークSpecial	SS	21.17	4.22	3.39	3.17	3.28	3.67	3.44
248	サウンドノベルツクール	SFC	21.15	3.10	4.08	3.34	3.17	3.62	3.83
248	3×3EYES～吸精公主～	SS	21.15	4.19	3.44	3.40	3.44	3.50	3.18
250	Jリーグ　バーチャルスタジアム'96	PS	21.12	3.72	3.41	3.45	3.34	3.65	3.55
251	A.IV　EVOLUTION　GROBAL	PS	21.10	3.33	3.46	3.38	3.49	3.82	3.62
252	ソード・アンド・ソーサリー	SS	21.09	4.29	3.43	3.42	3.03	3.42	3.50
252	B.B.GUN	SFC	21.09	3.36	3.82	3.55	3.73	3.73	2.91
254	トワイライトシンドローム ～探索編～	PS	21.08	3.58	3.92	3.42	3.09	3.41	3.66
255	アイルトン・セナ　カートデュアル	PS	21.07	3.47	3.60	3.13	3.87	3.67	3.33
255	SIDEWINDER	PS	21.07	3.25	3.80	3.69	3.05	3.75	3.53
257	戦国サイバー 藤丸地獄変	PS	21.04	3.95	3.30	3.52	2.99	3.57	3.71
257	音楽ツクール”かなでーる”	SFC	21.04	2.88	3.99	3.58	3.14	3.65	3.82
259	ダークハーフ	SFC	21.03	3.37	3.68	3.39	3.41	3.36	3.83
259	ウルフファング 空牙2001	PS	21.03	3.85	3.22	3.11	3.74	3.48	3.63
261	機動戦士Zガンダム	SFC	21.01	3.70	3.44	3.18	3.57	3.59	3.53
262	信長の野望・覇王伝	PS	21.00	3.68	3.59	3.74	3.19	3.68	3.12
263	サンダーホークII	SS	20.99	3.48	3.38	3.42	3.42	3.77	3.52
264	本家　SANKYO　FEVER　実機シミュレーション3	SFC	20.96	3.32	3.44	3.32	3.80	3.60	3.48
265	湾岸デッドヒート+リアルアレンジ	SS	20.95	3.45	3.52	3.36	3.50	3.64	3.48
265	戦闘国家 エア・ランド・バトル	PS	20.95	3.67	3.43	3.57	3.20	3.57	3.51
267	メールプラーナ	PS	20.94	3.63	3.56	3.06	3.81	3.44	3.44
267	EMIT　Vol.2～命がけの旅～	SS	20.94	4.00	3.78	2.67	3.28	3.39	3.83
269	七つの秘館	SS	20.93	3.41	3.66	3.45	3.45	3.45	3.52
269	TRAVERSE	SFC	20.93	3.61	3.52	3.39	3.05	3.61	3.75
269	COOL　BOARDERS	PS	20.93	3.35	3.29	3.47	3.35	3.82	3.65
272	SDガンダム OVER　GALAXIAN	PS	20.92	3.78	3.64	3.25	3.69	3.31	3.25
273	ごきんじょ冒険隊	SFC	20.91	3.83	3.43	3.43	3.54	3.31	3.37
273	がんばれゴエモン 宇宙海賊アコギング	PS	20.91	4.12	3.61	3.35	3.29	3.25	3.29
275	シムシティJr.	SFC	20.90	3.71	3.44	3.36	3.37	3.38	3.65
275	DOOM	PS	20.90	3.38	3.43	3.56	3.38	3.71	3.44
277	豪血寺一族2　ちょっとだけ最強伝説	PS	20.89	4.09	3.63	3.47	3.09	3.27	3.34
277	モータートゥーン・グランプリ	PS	20.89	3.98	3.58	3.24	3.28	3.16	3.65
277	サイバードール	SS	20.89	3.43	3.54	3.25	3.25	3.61	3.82
277	うえるかむはうす	PS	20.89	3.85	3.68	3.19	2.83	3.39	3.95
281	NBA　JAM　トーナメントエディション	PS	20.89	3.45	3.54	3.27	3.91	3.54	3.18

大切なのはキャラクタの魅力とプラスα

項目別ランキングのキャラクタ部門を見てみると、やはりというべきか『ときめき』をはじめとする美少女キャラが登場するソフトが大量にランクインしている。

しかし、キャラの魅力が大切なのは、なにも美少女ソフトだけの話ではない。格闘ゲームでもアクションゲームでも、長くユーザーに支持されるためには必要不可欠な項目なのである。

そのことを証明するかのように、ここでも2位に『VF2』がランクイン。前作に比べ格段に美しくなったビジュアルが、点数を伸ばした要因としてあげられる。しかし、それだけではない。キャラクタごとの技の違いから生まれる個性の違い。これがしっかりしていていなければ、人気を得ることはできない。何人のキャラクタが選択可能になっていようとも、すべてが同じ、もしくはほとんど変わらないというのでは、ゲームそのものを、長く、深く楽しむことができないからだ。つまり、格闘ゲームのキャラ人気＝ビジュアル＋操作する上での個性、だということがいえる。『鉄拳2』や『ヴァンパイア　ハンター』など、総合評価の高いほかの格闘ゲームを見ても、この項目に高い点数が入っているのがわかるだろう。

総合ランキング　282～368

順位	ゲーム名	ハード	総合得点	キャラクタ	音楽・効果音	お買い得度	操作性	熱中度	オリジナリティ
282	信長の野望・天翔記	SS	20.88	3.67	3.57	2.92	3.39	3.80	3.53
282	MORTAL　KOMBATIII	PS	20.88	3.59	3.52	3.33	3.07	3.63	3.74
284	聖獣魔伝　ビースト＆ブレイド	SFC	20.87	3.70	3.33	3.30	3.50	3.60	3.43
284	マジカルドロップ	SS	20.87	3.92	3.39	3.32	3.68	3.65	2.92
284	ドリフトキング 土屋圭一＆坂東正明 首都高バトル	PS	20.87	3.48	3.61	3.39	3.49	3.54	3.36
284	おーちゃんのおえかきロジック	PS	20.87	3.85	3.09	3.66	3.50	3.70	3.07
288	ロードス島戦記	SFC	20.86	3.76	3.54	3.24	3.34	3.72	3.26
288	ザ・ハイパーゴルフ　～デビルズコース～	SS	20.86	4.29	3.14	3.14	3.00	3.29	4.00
290	学校であった怖い話S	PS	20.84	3.17	3.67	3.50	3.39	3.89	3.22
291	実況パワフルプロ野球'95	PS	20.83	3.75	3.44	3.37	3.47	3.52	3.28
291	パペットズー ピロミィ	PS	20.83	4.00	3.25	3.00	3.33	3.08	4.17
291	サンダーホークII	PS	20.83	3.63	3.26	3.21	3.21	3.63	3.89
294	スーファミターボ専用　SDガンダムジェネレーション　アクシズ戦記	SFC	20.81	3.59	3.47	3.66	3.59	3.22	3.28
294	ワールドヒーローズパーフェクト	SS	20.81	3.87	3.26	3.45	3.48	3.56	3.18
296	忍たま乱太郎　すぺしゃる	SFC	20.80	3.97	3.40	3.27	3.43	3.30	3.43
296	スーパートランプコレクション2	SFC	20.80	3.55	3.45	3.45	3.42	3.51	3.42
298	新型くるりんPA！	SS	20.79	3.54	3.18	3.93	3.75	3.50	2.89
298	ときめき麻雀グラフィティ　～年下の天使たち	SS	20.79	3.77	3.21	3.49	3.59	3.31	3.44
298	ダークセイバー	SS	20.79	3.55	3.65	3.34	2.81	3.60	3.85
299	プリンセスメーカー～Legend of Another World～	SFC	20.78	3.81	3.38	3.17	3.38	3.62	3.43
299	テーマパーク	SS	20.78	3.79	3.00	3.51	3.03	3.58	3.87
303	ROBO・PIT	PS	20.77	3.94	3.26	3.19	3.45	3.48	3.45
304	スーパーパワーリーグ4	SFC	20.76	3.73	3.49	3.33	3.47	3.47	3.27
305	三国志英傑伝	SFC	20.73	3.57	3.58	3.12	3.47	3.52	3.47
305	幻影闘技　SADOW　STRUGGLE	PS	20.73	3.60	3.47	3.33	3.33	3.40	3.60
307	メタルブラック	SS	20.70	3.48	3.89	3.15	3.63	3.37	3.19
307	テーマパーク	SFC	20.70	3.19	3.39	3.27	3.15	3.90	3.81
307	スーファミターボ専用　SDガンダムジェネレーション　グリプス戦記	SFC	20.70	3.62	3.42	3.59	3.39	3.45	3.23
310	湾岸デッドヒート	SS	20.68	3.59	3.45	3.50	3.18	3.82	3.14
310	バーチャ　フォト　スタジオ	SS	20.68	3.64	2.96	3.18	3.50	3.54	3.86
310	キャプテン翼～GET IN THE TOMORROW～	PS	20.68	3.76	3.57	3.51	3.09	3.45	3.30
313	オリンピックサッカー	SS	20.67	3.00	4.00	3.33	3.67	3.67	3.00
313	3×3EYES～吸精公主～	PS	20.67	4.21	3.59	3.15	3.36	3.23	3.13
315	黄龍の耳	SFC	20.65	3.65	3.58	3.08	3.50	3.46	3.38
315	ロードラッシュ	PS	20.65	3.12	3.65	3.23	3.59	3.47	3.59
317	天地を喰らうII	PS	20.64	3.87	3.22	3.32	3.62	3.67	2.94
317	磯釣り　離島編	SFC	20.64	3.41	3.32	3.50	3.55	3.57	3.30
317	ヴィクトリーゾーン2	PS	20.64	3.18	3.91	3.64	3.27	3.36	3.27
317	A.IV.EVOLUTION	PS	20.64	3.12	3.26	3.20	3.31	3.89	3.85
321	ヴァンパイア	PS	20.62	3.98	3.70	3.24	3.33	3.18	3.19
321	GOTHA　～イスマイリア戦役～	SS	20.62	3.43	3.61	3.41	3.03	3.48	3.65
323	キリーク・ザ・ブラッド　KILEAK,THE　BLOOD	PS	20.61	3.61	3.60	3.34	3.02	3.44	3.60
323	エイリアン　トリロジー	SS	20.61	3.45	3.55	3.26	3.53	3.79	3.03
323	アクアノートの休日	PS	20.61	3.63	3.30	3.19	3.20	3.03	4.26
326	スタジオP	PS	20.60	3.38	3.25	3.38	3.31	3.31	3.97
327	学校の怪談	SS	20.59	3.49	3.46	3.51	3.50	3.29	3.33
328	ウィザードリィVI＆VII　コンプリート	SS	20.57	2.93	3.43	3.64	3.32	3.64	3.61
328	CARNAGE　HEART	PS	20.57	3.50	3.21	3.29	3.07	3.57	3.93
330	WORLDCUP　GOLF～IN　ハイアット　ドラドビーチ～	SS	20.56	3.44	3.30	3.56	3.51	3.49	3.26
331	闘神伝S	SS	20.55	3.84	3.48	3.49	3.21	3.39	3.15
331	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	SS	20.55	3.76	3.53	3.35	3.44	3.38	3.09
333	BIG　HURTベースボール	SS	20.54	3.63	3.29	3.40	3.57	3.57	3.09
334	Parlor!　Mini2	SFC	20.53	3.37	3.57	3.37	3.67	3.50	3.07
335	トイ・ストーリー	SFC	20.51	3.77	3.16	3.28	3.37	3.30	3.63
335	チャンピオンレスラー　実況ライブ	PS	20.51	3.64	3.49	3.51	3.33	3.59	2.95
337	ラピュラスパニック	SS	20.50	3.55	3.55	3.30	3.55	3.35	3.20
338	慶応遊撃隊　活劇編	SS	20.47	4.07	3.33	3.30	3.30	3.30	3.16
339	信長の野望・天翔記	PS	20.46	3.70	3.62	3.07	3.20	3.55	3.32
339	STEAMGEAR　MASH～スチームギア　マッシュ～	SS	20.46	4.04	3.35	3.19	3.15	3.23	3.50
341	爆れつハンター	SS	20.45	4.03	3.39	3.02	3.36	3.33	3.33
341	もってけ　Oh!　ドロボー	SFC	20.45	3.88	3.57	3.10	3.17	3.26	3.48
343	ドラえもん4　のび太と月の王国	SFC	20.44	3.90	3.36	3.31	3.41	3.24	3.24
344	ハーミィホッパーヘッド	PS	20.43	3.81	3.33	3.36	3.57	3.38	2.98
345	水滸演武	SS	20.42	3.60	3.34	3.41	3.44	3.53	3.10
345	スーファミターボ専用　SDガンダムジェネレーション　一年戦争記	SFC	20.42	3.54	3.23	3.64	3.40	3.39	3.21
345	スーパーブラックバス3	SFC	20.42	3.48	3.33	3.12	3.27	3.82	3.39
345	ウィザードリィVII（ガーディアの宝珠）	PS	20.42	3.78	3.30	3.48	2.92	3.53	3.41
345	アイドル麻雀　ファイナルロマンスR	SS	20.42	4.34	3.21	2.83	3.46	3.53	3.07
345	The　Tower	SS	20.42	3.19	3.14	3.34	3.16	3.81	3.77
351	GO　GO　ACKMAN3	SFC	20.41	3.68	3.23	3.07	3.61	3.46	3.36
352	海底大戦争	PS	20.40	3.37	3.56	3.40	3.17	3.60	3.30
352	スーファミターボ専用　ぽいぽい忍者ワールド	SFC	20.40	3.56	3.34	3.50	3.41	3.25	3.34
354	雷電プロジェクト	PS	20.39	3.16	3.45	3.43	3.74	3.60	3.01
354	ZERO　DIVIDE	PS	20.39	3.62	3.40	3.36	3.19	3.38	3.44
356	あいどるプロモーション　～すずきゆみえ～	PS	20.37	3.53	2.95	3.53	3.47	3.26	3.63
357	天地を喰らうII～赤壁の戦い～	SS	20.36	3.71	3.20	3.14	3.65	3.72	2.94
357	GTレーシング	SFC	20.36	3.76	3.20	3.16	3.44	3.36	3.44
359	スーパーチャイニーズワールド3	SFC	20.34	3.59	3.34	3.43	3.34	3.39	3.25
360	鬼神童子ZENKI　天地鳴動	SFC	20.33	3.56	3.16	3.35	3.41	3.49	3.37
360	NIGHTRUTH　-Explanation　of　the　paranormal-　#01　"闇の扉"	SS	20.33	3.88	3.90	2.90	3.21	3.26	3.17
362	峠KING　THE　SPIRITS	SS	20.31	3.27	3.33	3.44	3.40	3.50	3.38
362	信長の野望　天翔記	SFC	20.31	3.41	3.52	3.10	3.38	3.52	3.37
362	バーチャレーシング　セガサターン	SS	20.31	3.27	3.33	3.44	3.40	3.50	3.38
365	ウイングアームズ～華麗なる撃墜王～	SS	20.30	3.61	3.40	3.28	3.30	3.44	3.28
366	実況競馬シミュレーション　ステイブルスター	SFC	20.29	3.59	3.44	2.98	3.15	3.71	3.44
367	アドヴァンスト・ヴァリアブル・ジオ	PS	20.28	4.20	3.35	3.18	3.31	3.40	2.84
368	テレビアニメ　スラムダンク　I　Love　Basketball	SS	20.25	3.38	3.19	3.75	3.56	3.00	3.38

新しい操作系統へ移りゆくゲーム事情

次に操作性のランキングを見てみよう。ここで目をひくのは3位と7位の『リッジレーサー』シリーズ。このソフトはアナログコントローラ「ネジコン」に対応することで、業務用のハンドル付きの筐体に、勝るとも劣らない爽快感を家庭に持ち込むことに成功した作品である。アナログのコントローラといってすぐに思いつくのは、サターンの『NiGHTS』とN64用ソフト。両方ともトップ10からはもれているものの、決してその評価が低いわけではない。たとえば『スーパーマリオ64』の得点4・11は、サターン版『ストZERO2』に匹敵する点数でもあるのだ。

それでもこの2本がこのトップ10からもれている理由としては、第一に「慣れ」の問題があげられる。今まではどんなに複雑なアクションでも方向キーで操作してきたユーザーにとって、3Dスティックによる微妙な操作は「未知」の領域。発売前に店頭で行われていたお試しプレイではダッシュし続けるマリオの姿が目についたのだが、これは方向キーを押す感覚が抜けず、スティックを倒しすぎていたためだ。そして対応するソフトの数も少ない現在、この新しいコントローラの可能性を静観する時期であるともいえるだろう。

総合ランキング 368〜400

順位	ゲーム名	ハード	総合得点	キャラクタ	音楽・効果音	お買い得度	操作性	熱中度	オリジナリティ
368	スーファミターボ専用 SDガンダムジェネレーション バビロニア建国戦記	SFC	20.25	3.34	3.53	3.53	3.19	3.41	3.25
368	TIZ〜Tokyo insect Zoo〜	PS	20.25	3.61	3.39	3.28	3.18	3.11	3.68
371	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	SS	20.24	3.58	3.21	3.10	3.51	3.54	3.30
372	永世名人	SS	20.23	3.81	3.23	2.96	3.08	3.69	3.46
373	ブルー・シカゴ・ブルース	PS	20.20	3.41	3.55	3.29	3.43	3.27	3.25
373	ただいま惑星開拓中！	SS	20.20	3.60	3.40	3.40	3.30	3.00	3.50
373	アメリカ横断ウルトラクイズ	PS	20.20	3.18	3.39	3.39	3.26	3.45	3.53
373	Ｊリーグサッカー プライムゴールEX	PS	20.20	3.41	3.40	3.46	3.12	3.60	3.21
373	（麻雀戦術）安藤 満の亜空間殺法	PS	20.20	3.60	3.80	2.00	3.40	3.80	3.60
378	EMIT Vol.1〜時の迷子〜	SS	20.19	3.77	3.62	2.62	3.54	2.96	3.69
379	新・忍伝	SS	20.17	3.40	3.33	3.67	3.36	3.33	3.09
379	輝水晶伝説アスタル	SS	20.17	4.13	3.52	3.54	3.27	2.83	2.88
379	レボリューションX	SS	20.17	3.33	4.17	3.00	3.17	3.83	2.67
379	PDウルトラマンインベーダー	PS	20.17	3.77	3.13	3.27	3.62	3.18	3.20
383	商人よ、大志を抱け!!	SFC	20.16	3.63	3.28	3.21	3.40	3.42	3.23
383	バーチャルボーイ ワリオランド	VB	20.16	3.92	3.17	3.25	3.17	3.67	3.00
383	ザ・ファイヤーメン2 ピート&ダニー	PS	20.16	3.71	3.26	2.93	3.36	3.52	3.38
383	くるりんPA!	SS	20.16	4.00	3.22	2.95	3.22	3.46	3.32
383	オーバードライビンDX	PS	20.16	3.61	3.51	3.19	3.22	3.41	3.22
383	KILLING ZONE	PS	20.16	3.50	3.46	3.21	3.37	3.37	3.25
389	レボリューションX	PS	20.15	3.37	3.21	3.37	3.54	3.29	3.37
389	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	SS	20.15	3.38	3.26	3.34	3.59	3.33	3.26
391	必殺パチンココレクション4	SFC	20.14	3.52	3.43	3.14	3.43	3.38	3.24
391	麻雀同級生Special	SS	20.14	4.26	3.25	2.98	3.51	3.26	2.87
391	ダンジョンクリエイター	PS	20.14	3.23	3.61	3.08	3.15	3.46	3.61
394	疾風魔法大作戦	SS	20.13	3.66	3.34	3.11	3.18	3.29	3.55
394	レナスII	SFC	20.13	3.57	3.43	3.10	3.32	3.35	3.37
394	SDガンダムGNEXT専用ロムパック ユニット&マップコレクション	SFC	20.13	3.64	3.10	3.28	3.33	3.46	3.31
394	Body Special 264	SS	20.13	4.03	3.23	3.18	3.18	3.23	3.30
398	宝摩ハンターライムVol.2	PS	20.10	3.94	3.28	3.40	3.22	3.11	3.15
398	七つの秘館	PS	20.10	2.93	3.70	3.07	3.23	3.60	3.57
400	痛快！スロットシューティング	SS	20.09	3.98	3.27	3.16	3.52	3.30	2.86
400	晦一つきこもりー	SFC	20.09	3.41	3.64	3.20	3.27	3.47	3.11

総合ランキング総括 そして、これから…

このランキングを見てきて、まず思うのが、上位に陣取るメーカーの幅の狭さ。任天堂とセガ、ナムコ、それにコナミでほとんどが埋まってしまっている。星の数ほどソフトが発売されている状況を考えれば、少々さみしい結果である。

4号目からはこのコーナーも、本格的にはじまるのだが、ここで得る読者の評価によって、まだ見ぬ「怪物ソフト」が生まれることを祈る。

項目別ランキング トップ10

キャラクタ

順位	ゲーム名	ハード	得点	総合順位
1	ときめきメモリアル〜forever with you〜	PS	4.83	2
2	バーチャファイター2	SS	4.79	1
3	同級生if	SS	4.74	42
4	ときめきメモリアル プライベートコレクション	PS	4.74	9
5	ときめきメモリアル〜forever with you〜デラックス版（及びスペシャル版）	SS	4.71	6
6	NOëL	PS	4.70	38
7	スターオーシャン	SFC	4.67	7
8	スーパーマリオ64	N64	4.66	9
9	魔法騎士レイアース	SS	4.65	26
10	アイドル雀士スーチーパイIILimited	PS	4.65	54

やはり強いギャルゲー。キャラクタ部門は、ほとんど独占された状況となっている。『マリオ64』のランクインはさすが。愛すべきヒゲおやじである

操作性

順位	ゲーム名	ハード	得点	総合順位
1	バーチャファイター2	SS	4.54	1
2	ときめきメモリアル〜forever with you〜	PS	4.43	2
3	リッジレーサー レボリューション	PS	4.36	13
4	バーチャコップ（銃同梱）	SS	4.35	12
4	ドラゴンクエストVI	SFC	4.35	3
6	ときめきメモリアル〜forever with you〜デラックス版（及びスペシャル版）	SS	4.33	6
7	バーチャファイター	SS	4.31	4
7	鉄拳2	PS	4.31	5
7	リッジレーサー	PS	4.31	11
10	セガラリー・チャンピオンシップ・プラス	SS	4.29	14

『VF』と『鉄拳』がランクイン。操作性の良さが命の格闘ゲームとしては当然か？『ときメモ』のランクインはアイコンの整理などに対する評価であろう

音 楽

順位	ゲーム名	ハード	得点	総合順位
1	リッジレーサー	PS	4.58	11
2	BIO HAZARD	PS	4.54	8
3	ドラゴンクエストVI	SFC	4.52	3
4	女神異聞録〜ペルソナ〜	PS	4.48	16
5	ときめきメモリアル〜forever with you〜	PS	4.47	2
6	テイルズ・オブ・ファンタジア	SFC	4.46	15
7	ZORK I	SS	4.43	136
8	バーチャファイター2	SS	4.42	1
9	Dの食卓	SS	4.41	56
10	リッジレーサー レボリューション	PS	4.40	13
10	スーパーマリオ64	N64	4.40	9

『リッジレーサー』が堂々の1位獲得。軽快なテクノサウンドを聞きながら疾走する爽快さが、このソフトの人気のもと

オリジナリティ

順位	ゲーム名	ハード	得点	総合順位
1	NOëL	PS	4.67	38
2	バーチャファイター	SS	4.64	4
3	BIO HAZARD	PS	4.63	8
4	太陽のしっぽ	PS	4.57	124
5	BOXER'S ROAD	PS	4.52	90
6	Jumping Flash!	PS	4.51	36
7	NiGHTS into dreams...	SS	4.47	19
8	刻命館	PS	4.44	84
9	スーパーマリオ64	N64	4.43	9
10	バーチャコップ（銃同梱）	SS	4.42	12
10	ときめきメモリアル〜forever with you〜	PS	4.42	2

テレビ電話でモニターの向こうの女の子と話をするという、まったく新しいソフト『NOëL』が1位を獲得。ほかにも独創的なソフトが並んでいる

お買い得度

順位	ゲーム名	ハード	得点	総合順位
1	バーチャファイター リミックス	SS	4.65	33
2	鉄拳2	PS	4.61	5
3	バーチャファイター2	SS	4.57	1
4	ときめきメモリアル プライベートコレクション	PS	4.54	9
5	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	SS	4.50	82
6	リッジレーサー レボリューション	PS	4.47	13
6	ときめきメモリアル〜forever with you〜	PS	4.47	2
6	BIO HAZARD	PS	4.47	8
9	リッジレーサー	PS	4.44	11
9	セガラリー・チャンピオンシップ・プラス	SS	4.44	14
9	魔法騎士レイアース	SS	4.44	26

定価で3400円の『バーチャファイター リミックス』が、堂々と1位を獲得している

熱中度

順位	ゲーム名	ハード	得点	総合順位
1	バーチャファイター2	SS	4.74	1
2	ときめきメモリアル〜forever with you〜	PS	4.74	2
3	バーチャファイター	SS	4.64	4
4	ときめきメモリアル〜forever with you〜デラックス版（及びスペシャル版）	SS	4.60	6
5	ドラゴンクエストVI	SFC	4.58	3
6	鉄拳2	PS	4.56	5
7	BIO HAZARD	PS	4.52	8
8	女神異聞録〜ペルソナ〜	PS	4.51	16
8	スーパーマリオ64	N64	4.51	9
10	リッジレーサー レボリューション	PS	4.50	13

この項目は、さすがに総合のトップ20との違いが少なくなっている

Reader's Review & Research

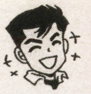
読者ゲーム評

創刊を前に早くも編集部に寄せられた、読者からのソフト評の一部を紹介!!

セガサターン
ストリートファイターZERO2
●カプコン
●9月14日
●5800円
●格闘アクション

人気の格闘ゲーム最新作。自分の好きな技を連続でオリジナルコンボ（オリコン）など、新要素も充実。

こんなトコが良かった



「パッドの操作を良く考えている」

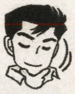
素晴らしい出来。業務用の要素を完全に移植してある上に、海外版でのキャラである「殺意の波動に目覚めたリュウ」までが使えるという要素まで組み込まれ、先行のPS版との差別化もはかられていて、とても嬉しい。

操作性も、前作よりスーパーコンボなどが出やすいような気がするし、パンチ、キックボタン3つ押しに加えてオリコンや挑発もボタンひとつで出せるなど、パットでの操作がよく考えられている。さすがはカプコンだと思う。

格闘ゲームではおざなりにされがちなストーリーも、比較的フォローされているし、条件をクリアすると出る乱入キャラも、単調な展開に刺激を与えてくれて良い。

妙に強いCPUには相変わらず納得がいかないが、この完成度の前では欠点にならない。

（鳥取県／越後屋俵太／25歳）



「買って損はない安心の1本」

ゲームバランスが整っていて、やっていてとても面白く感じる。新キャラもしっかりとしているし、CPUも強すぎず、弱すぎず、素晴らしいバランスになっている。声もはっきりと聞こえて良い。ダンの「やったぜ！おやじ〜」がとても笑える。

少しだけ悪いところをあげるとすれば、まず、VSモードだけキャラ選択が絵ではなく、字だけになったところ。そのため、キャラを探すのがめんどくさくなった。どうして絵ではなくなったのだろうか？

次に、ロード時間が若干長く感じるところ。拡張RAMでもつければ、もっと速くロードできたんじゃないだろうか。まぁ、それでもちょっと我慢するだけで、かなり楽しめると思うので、買って損はないはず。

（山形県／土星&悪魔研究室／16歳）

「海外版の要素が入って嬉しい」

期待通りの面白さ。さすがという感じがする。勝ちポーズやセリフもちゃんとあるし、オリコンも問題なく出せる。

けれど、PS版より1ヵ月遅れたのは大きい。やっぱり夏休みに遊びたかった。業務用でやりまくった僕としては、よけいにそう感じてしまったのだが、このソフトは、その分をちゃんと補ってくれている。イラストレーションや、ALPHAのサバイバルモードなどがそれだ。殺意の波動に目覚めたリュウが使えるのもいいし、オート連射などのウラ技もあるし、PS版を買った人が怒るぐらいのサターンオリジナルの特典。サターンユーザーの私としては、とても嬉しい。

ストIIファン、は迷わず買うべし。

（静岡県／TSUYO!／16歳）

ここがちょっと…

「システム自体に限界を感じる」

システムが複雑。もともと業務用のときから使用するボタンが多く、同時押しのやりにくいパッドでは操作しづらい。キーコンフィグもあるが、必ず何らかの操作がもれてしまう。格闘ゲームのシステムにも、限界がきたような気がする作品。

操作システムを1から練り直してみては？

（三重県／川西正臣／22歳）

「ロード時間に少々拍子抜け」

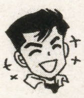
サターンの格闘ゲームにしてはロードが長い。PS版から1ヵ月も待たされたというのに、これはないような気がする。基本的には満足なのだが、ちょっと拍子抜けした。

（東京都／ドアドア／17歳）

セガサターン
機動戦士ガンダム外伝Ⅰ 戦慄のブルー
●バンダイ
●9月20日
●4800円
●シューティング

一年戦争を舞台に、完全オリジナル・ストーリーで展開される3Dシューティング。来年春に全3巻完結。

こんなトコが良かった



「OVAのようでカッコイイ!」

ガンダムだけどアムロが主人公じゃないというところがナイス。3部構成というのもOVAみたいだしエンディングの後に次回予告があるのもたまらない。

MS、特にドムの動きが、まったくイメージ通りで、スゲーかっこいい。ハイゴックも出現シーンがイイし、ザクのマシンガンもイイ音をしている。さらには、シールドの裏とか、1面で出てくる小さなトラックや兵士など、細かいところまでつくってあるのが嬉しい。

ゲーム自体、操作も簡単でイイ。シューティングの苦手な人も、クリアはできると思う。

（岐阜県／本木滋／?歳）

ここがちょっと…

「ステージ数が少なすぎる」

価格も安いし、操作も簡単なのだが、シールドを使っての防御もできないし、兵装も少ない。ビームサーベルが出しにくかったり、慣れるまでが難しい。

それに、いくら3部作とはいっても5ステージしかないのはなんといっても短すぎる。

（愛媛県／安田元／?歳）

プレイステーション
女神転生異聞録PERSONA 〜ペルソナ〜
●アトラス
●9月20日
●6800円
●RPG

人気RPGの最新作。心の奥に眠る別人格・ペルソナという概念を導入。前作までとは雰囲気を一新した。

こんなトコが良かった

「キャラの動きが個性的で○」

各データが見やすく、戦闘コマンドの説明やMAPが、ボタンひとつで見られることがとてもありがたい。

戦闘では、仲間と悪魔に動きと声で個性が表現されていて、見ていて楽しい。特に交渉時では、それが十二分に出ていて夢中にさせられる。

気になったのは、戦闘中のアニメーションなどでかなり時間をくってしまうため、攻略に時間がかかってしまうことがあげられる。それ以外は良い。

（群馬県／しゃにむに／20歳）

「難易度も低く万人向けに」

これまでの女神転生とはかなり違う雰囲気の作品。

また、グラフィックや音声など、以前とは比べものにならないほどグレードアップしているし、3Dダンジョンでのオートマッピングも、見やすくて親切なものになっているところがいい。

戦闘回数が少ないせいか難易度も低く感じるので、RPGファンには幅広く受け入れられるのではないだろうか。ただ、1回の戦闘に時間がかかりすぎるのはいただけない気がする。

（東京都／キム・タク／28歳）

読者ゲーム評大募集

No.4掲載分の読者ゲーム評を募集します。対象となるのは10月12日から10月18日までに発売されたプレイステーション、セガサターン、スーパーファミコンのソフトです。ハガキの表には、住所、氏名、年齢、電話番号、ペンネーム（もちろん本名でもOK）を、裏には、①ゲーム名、②ゲームの評価「良い」か「悪い」か、③評価文、をそれぞれ記入して左下のあて先まで送ってください。

ふるってご応募下さい!!

気になるソフトを購入！
まずは心ゆくまでプレイしよう

▼

遊んでいるうちに「面白い」や「つまらない」など、
自分なりに判断したことを文章にして応募

▼

見事に掲載されると…
全国の読者があなたの意見を参考に!

▼

さらには、編集部からプレゼントする
おもちゃ券で、新しいソフトをGET！

採用者には500円分のおもちゃ券プレゼント

11月22日号の評価対象ソフト

プレイステーション

THE　DEEP～失われた深海～
首領蜂
ショックウェーブ　オペレーション・ジャンプゲート
ブレインデッド13
バーチャルシミュレーション　パチンコドリーム
ストーンウォーカーズ
MEGATUDE2096
キング　オブ　パーラー

セガサターン

Jewels　of　Oracle　オラクルの宝石
ラングリッサーIII
ぎゅわんぶらぁ自己中心派
Mighty　Hits

スーパーファミコン

マーブル・スーパーヒーローズ・ウォー　オブ　ザ　ジェム
サラブレッドブリーダーIII

●応募方法例

評価対象から1本を選んでタイトル名と機種名を記入 ▶

ときめきメモリアル
対戦ぱずるだま（サターン）

「良い」か「悪い」か、評価を記入 ▶

良い

そのソフトに下した君の評価を「良い点」と「悪い点」に分けて、文章にして具体的に記入 ▶

（良い点）
移植の完成度の高さに満足。しかも、『進め！　対戦ぱずるだま』のアイテムだまモードまで追加されているのがうれしい。テンポのよさは、シリーズでいちばんです。対戦プレイでは「ロボ作」モードの連鎖合戦が盛り上がります。『ときめき』のキャラクタの個性を反映した設定には好感が持てます。
（悪い点）
ボスの好雄と伊集院が強すぎる。しかも、段違いに攻撃が激しいので、まえのキャラクタのスピードにならされているといきなり反応できなくなる。

ハガキの裏➡

あて先
〒105
東京都港区東新橋1-1-16
FMW編集部
読者ゲーム評係まで

しめきり➡10月24日(木)必着

ファミマガLand

FAIR JUDGMENT

フェアジャッジメント

"データ客観主義"レビュー

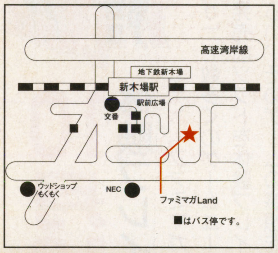
ゲームファンは10月19日(土)東京・新木場に集合せよ

全15タイトルの発売前ソフトがプレイできる!もちろん入場無料!

東京・新木場にオープンした「ファミマガLand」は、発売前のソフトをひと足早く体験プレイできる、画期的施設。当然、入場は無料。しかも、簡単なアンケートに答えるだけで、オリジナルテレカまでもらえる! 毎週土・日のオープン予定だが、土曜と日曜では開催内容が若干違うので注意。

■交通機関
●JR(京葉線・武蔵野線)・営団地下鉄(有楽町線)臨海副都心線/新木場駅下車
●路線バス　夢01系統　錦糸町(JR)→新木場駅(約35分)
(日曜・祝日のみ、毎時1~3本運行)
木11甲系統　東陽町駅(営団地下鉄)→新木場駅(約20分、毎時3~5本運行)

★「ファミマガLand」MAP



※駐車場がありませんので、お車でのご来場はご遠慮ください。

土曜日 とにかく自由にゲームをプレイ

資格も遠慮もいらない。誰もが入場可能で、好きなゲームを好きなだけプレイできる。それが土曜日のALLフリープレイDayだ。

さらに、アンケートに答えてくれれば、下記のような特典モリモリの会員になれるのだ。

●午後1時に東京・新木場の「ファミマガLand」に行く
▼
●「ファミマガLand」内のゲームを自由にプレイ
▼
●希望者のみ、じっくりプレイ後、アンケートにゲームの感想を記入
▼
●アンケートに答えてくれた人には、オリジナルテレカ。そして、その場で全員会員に登録

10月19日(土)「ファミマガLand」体験プレイ可能ソフト

- 〈PS〉クーリースカンク/ヴィジット/アクション
- 〈PS〉アースワームジム2/タカラ/アクション
- 〈PS〉アーク　ザ　ラッドⅡ/SCE/RPG
- 〈SFC〉マーヴェラス~もうひとつの宝島~/任天堂/RPG
- 〈PS〉The　Tower　BONUS　Edition/オープンブックキューゼロゼロサン/シミュレーション
- 〈SS〉伝説のオウガバトル/リバーヒルソフト/シミュレーション
- 〈PS〉セクシーパロディウス/コナミ/シューティング
- 〈PS〉セクシーパロディウス/コナミ/シューティング
- 〈SS〉ジョッキー　ゼロ/ライトスタッフ/スポーツ
- 〈PS〉NIGHTRUTH−Explanation of the Paranormal"闇の扉"/ソネット・コンピュータ・エンタテインメント/アドベンチャー
- 〈PS〉チェスマスター/アルトロン/テーブル
- 〈PS〉デジクロ/アトラス/パズル
- 〈PS〉バーミンキッズ/EAV/パズル
- 〈GB〉ヨッシーのパネポン/任天堂/パズル
- 〈SS〉GGポートレートシリーズ　アキラ/セガ/ETC
- 〈SS〉LULU/セガ/ETC
- 〈PS〉LULU/東北新社/ETC

※ラインナップは変更されることがあります。

日曜日 会員の特権 待たずにプレイ

翌日、日曜日は「ファミマガLand」会員で、しかも前日までに編集部から指定の日に来てもらえるよう案内があった人だけが入場できる「メンバーズDay」だ。

編集部指定の人だけがやってくるから、待つことなく、ゆったりとプレイできるのが長所。編集部指定のゲームをプレイしてアンケートに答えてもらうことになるが、もちろん、アンケートに答えてもらった後は、好きなソフトを好きなだけプレイすることが可能だ。しかも! アンケート協力のお礼としてプレゼントするオリジナルテレカのほかに、交通費1000円ももらえる!

会員になるにはP77の綴じ込みハガキに必要事項を記入して投函するだけでOK。土曜日でも会員になるチャンスはある。

●P77とじこみのハガキで会員登録の応募をしよう
▼
●後日、編集部から来場指定日について連絡
▼
●指定された日時に「ファミマガLand」へ行く
▼
●編集部の指定ゲームをじっくりプレイ
▼
●ゲームの感想をアンケート用紙に記入
▼
●その後は、好きなソフトを自由にプレイ
▼
●帰りには、オリジナルテレカをプレゼント
▼
●さらに!交通費1000円をプレゼント!

FAIR JUDGMENT

FAIR JUDGMENT

10月12日～18日発売のゲームに読者の「判決」が出た!!

体験プレイ後のアンケートで得たデータが、そのままレビューとして記事に！

さて、「ファミマガLand」で数多くのゲームユーザーに発売前ソフトを体験プレイしてもらい、そのゲームの感想をアンケートに記入してもらうのだが、その「ユーザーのナマの声」は、そのままこのコーナーへと反映されるのだ。「このソフトはこのジャンルが好きな人に受けがいいのだろうか？」「とても楽しそうに見えるゲームだけど、初心者でも安心してプレイできるんだろうか？」などなど、「ファミマガLand」でたくさんのユーザーに協力してもらったからこそ可能な「公平なる審判」が、このコーナーで下される！

しかも一人よがりな毒入りゲーム評価は、ここでは御法度。「完全データ主義」に徹している。何といっても「ファミマガLand」に用意されたモニタとゲームマシンの数は、200台を超える。そこで集められた膨大なユーザーたちの声をデータベースとして分析された、このうえもなく冷静な、そして何より客観的なゲーム評価が、このコーナーの魅力だ。だから、「この俺の声もゲーム評価に反映させたい！」と意気込む君も、「ファミマガLand」に参加すれば、その意見がストレートに誌面に反映される可能性大だ。

そして早くも、去る9月29日のプレオープンに続いて行われた10月5日・6日の記念すべき「ファミマガLand」第1回オープン時のデータをもとにしたゲーム評価が、いよいよスタート！ 各種グラフや数値データを駆使して「対象ソフトに対するユーザーの反応」をあますところなく解析。さまざまな立場のユーザーが参照できるよう、各層別に分析しているから、今まで注目していなかったソフトでも「自分の好みにあった」隠れた名作を発見できる…かも？

しかも、調査方法も数値化するための紋切り型の設問をしていない。「このジャンルでは、何が大切なのか？」「このソフトの狙いは？ その狙いは見事にユーザーのハートをとらえたのか？」など、ジャンルやソフトごとに異なる設問を用意することにより、さらに詳細な「ソフト分析」から「ユーザーの傾向分析」までできてしまう。では、これより新たな歴史の1ページが堂々のスタートだ！

ここが新名所「ファミマガLand」

ここから新しいゲーム界の未来が拓ける!?

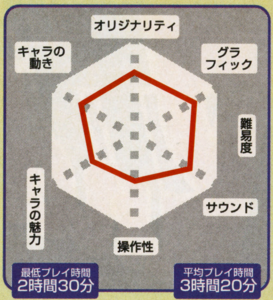
事情により、調査対象外となったタイトル
〈SFC〉マーブル・スーパーヒーローズ
ウォー オブ ザ ジェム
10月18日発売／7800円／
カプコン／格闘アクション

プレイステーション

ブレインデッド13

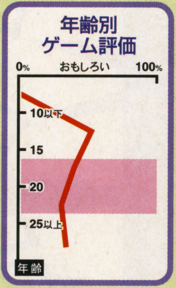
●アクション

●ココナッツジャパンエンターテイメント
●10月18日発売
●6800円



項目別の評価は、おおむね及第点であるのだが、ただ1つ、「操作性」のみ不評であるところが難点。「キー入力の受けつけがわかりにくい。隣の人は何度もやられていた（東京都／小餅隆介）」「（主人公がとるべきアクションを示す）矢印や×ボタンマークの大型化を（千葉県／大岡那之）」など、タイミングのシビアさや、画面に表示されるアクションルートの記号などの見にくさを指摘する声が続出した。さらに「DISK1とDISK2は前後半に分ければいいのに、イベントごとに入れ替えて面倒くさそう（神奈川県／根本俊明）」と頻繁なディスクの入れ替えによるテンポの悪さも問題に。

また主人公が殺されるシーンなど、残酷描写も懸念されるところだが、「殺されるシーンはコミカルにされているので結構笑えた（東京都／吉田昌弘）」などの意見も多く、「このゲームのイメージは？」という質問に80％近くのモ



タイミングの取り方は？

わかりづらく難しかった	特に何とも思わない
72%	28%

とにかくアクションの根幹に関わる「タイミング」に対する評価が厳しかった。「易しい」と答えたモニターが1人もいないのは、驚くべき結果。ビジュアル面が好評なだけに残念。

シビアすぎるタイミングに厳しい評価

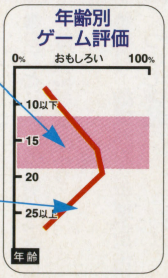
「残酷」描写には「コミカル」との判断

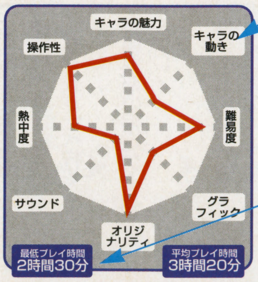
アメコミタッチのアニメーションがふんだんに流れるなか、随所で現れるマークにしたがってコントローラを操作して次の展開へと導く異色のアクション。コミカルな残酷シーンも特色。

◆グラフの見かた◆

●メーカー側のメインターゲット層
メーカーが考えている、購買年齢層

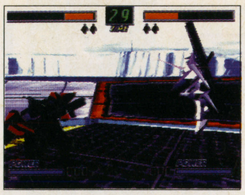
●「おもしろい」と答えたユーザーの割合
5歳ごとに区切った年齢層別支持率





●項目
各ジャンルごとに異なる項目に対する評価をグラフ化

●最低プレイ時間
レビューに必要と編集部が定めプレイさせた最低時間

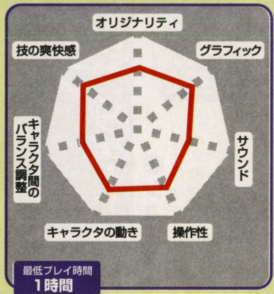


近未来をテーマにしたロボット対戦格闘アクション。このゲームの特徴として、リニアダッシュという高速移動がある。これを使うことによって複雑な動きや、多彩な攻撃が可能になる。

プレイステーション

MEGATUDO 2069

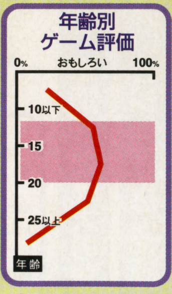
●バンプレスト
●10月18日発売
●5800円
●格闘アクション



最低プレイ時間
1時間

派手な演出で凝った設定が目をひく、ロボット格闘アクション。上記の項目別評価を見ると、技の爽快感が一番高い評価になっている。ロボット特有の派手な攻撃で、この結果に繋がったと言えよう。また、このゲームは状況に応じて剣(近距離攻撃)と銃(遠距離攻撃)を○ボタンで持ち替えて攻撃をする。この武器の持ち替えに関しては「武器の切り替えで、今までに無い駆け引きが楽しめた（埼玉県／木下亮)」、「それぞれのボタンに武器を振り分けた方が良いと思う(埼玉県／長尾正則)」などと、賛否両論の意見に分かれた。やや低い評価となったのが、サウンド。「BGMは飽きなくてけっこう良いけど、やかましい部分もあった(東京都／松本主哉)」という意見もあった。

そのほか、「搭乗員などの顔を見せて、もっとドラマ性をもたせてみてはどうだろうか?（東京都／堤寛之)」といった、希望とも言える意見もあった。



新しい試みである武器チェンジ

リニアダッシュには賛否両論の声が…

リニアダッシュは使いこなせましたか？

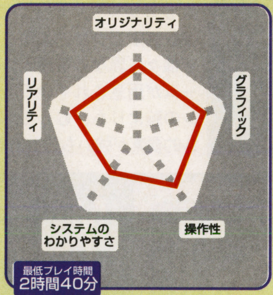
使えた	使えなかった
67%	33%

リニアダッシュは、R1とR2ボタンをつかって左右に動く移動。それをうまく使えたかを、質問した結果が左の表。使えなかった人は、「ボタンが押しづらい」や、「視点が変わり、状況がつかめない」といった理由が多かった。

プレイステーション

キングオブパーラー

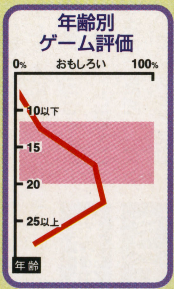
●ティー・イー・エヌ研究所
●10月18日発売
●6800円
●シミュレーション



最低プレイ時間
2時間40分

店舗そのものをシミュレートした珍しいタイプの経営シミュレーション。項目別評価を見てみると評価が高かったのがグラフィック。ゲーム中至る所に実写を取り込んでおり、人物やイベントなどで効果的に使っているからだろうか? しかし、「実写ムービーを流すぐらいなら、静止画でゲームをスムーズに進められると良かった（神奈川県／松本龍之)」という、意見もあった。

システムのわかりやすさについては、やや残念な評価となってしまった。「システムが多すぎて少し面倒くさい(神奈川県／上原武晃)」や、「データの表示自体も不十分であり、初心者に対する配慮も足りない（埼玉県／若松朋久)」と言った厳しい意見が多く、各データがゲーム上どのような影響をあたえるのか、分からなかったようだ。しかし、「このタイプのゲームが好きな人には、やりこめるゲームになるかも(埼玉県／青木高博)」という意見もあった。



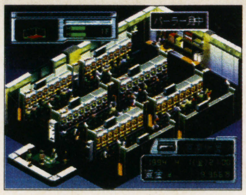
実写取り込みでグラフィックが高評価に

ゲームシステムがわかりにくいとの声も…

パチンコ業界や店舗経営に興味をもちましたか？

かなり興味を持った	少しは興味を持った	特に感じなかった
12.5%	50%	37.5%

14歳から25歳のモニターに質問した結果が左の表。ほとんどのモニターは、パチンコを打ったことが無いにも関わらず、ゲーム終了後には半分以上の人が興味を持ったと答えているのがわかる



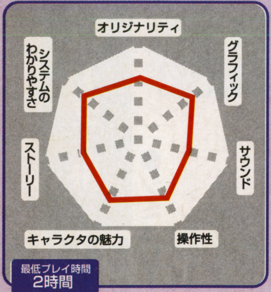
パチンコ店を、3年間で地域ナンバーワンに成長させる経営シミュレーション。細かい設定が可能で、その設定によって利益・収客が左右される。実際に起こり得るイベントなどもある。

40前後のシナリオが用意されているシミュレーションRPG。自軍と敵軍が同時に動き出す「セミリアルタイム制」や、「フレキシブルクラスチェンジ」など新しいシステムを導入している。

セガサターン

ラングリッサーIII

●メサイヤ
●10月18日発売
●6200円
●シミュレーション

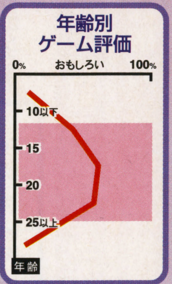


最低プレイ時間
2時間

発表当時から、多くの期待を集めていたシリーズもののシミュレーションRPG。項目別評価を見てみると、全体的に平均以上をキープしている。その中でも高い評価を得たのはキャラクタの魅力であった。「キャラクタはとっても絵が可愛いので好きになれた（神奈川県／山崎理咲)」というように、うるし原智志氏による魅力的なキャラが受け入れられたようだ。そのためか、グラフィックも高い評価となったが、「敵が集まってくると見づらくなる(千葉県／木原憲二)」という声もあった。

低い結果となってしまったサウンドに関しては、「戦闘前にほのぼのした感じの曲が流れていると変な感じがする（神奈川県／真鍋佐知子)」という、意見があった。

前作をプレイしたことがある人も、「戦闘においての操作が簡単になりつつも、細かい設定ができるようになり面白味が増した（千葉県／高橋徹太郎)」と言うように、気持ち良くプレイしたようだ。



斬新なクラスチェンジだが今ひとつ

グラフィックの美しさはピカイチ

フレキシブルクラスチェンジについてどう思いましたか？

新しいアイデアで良いできだと思う	特に何も感じない	その他
40%	53%	7%

このゲームでは、キャラクタを様々なクラスに変化させられる。しかし、左の表を見てみると半分の人が特に何も感じていないと答えている。今ではクラスチェンジが当たり前の時代なのか？

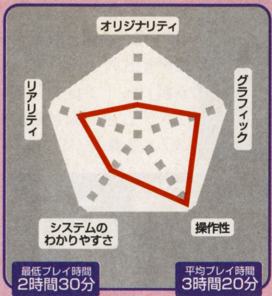
FAIR JUDGMENT

©General Support／BANPRESTO・ティー・イー・エヌ研究所／JAPANVISTEC・NCS

スーパーファミコン

サラブレッドブリーダーIII

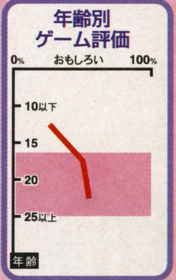
●ヘクト
●10月18日発売
●8200円
●シミュレーション



項目別に見てみると、オリジナリティの評価が極端に低いのが目につく。「今までと内容、やるべきことが、さほど変わってない。育成馬ゲームが多いなか、これは結構楽しいのだが、『ダービースタリオン』の影に隠れてしまうイメージ（東京都／畠山康史）」という意見が最も的を射ているだろう。マンネリ化を指摘する声も少なからず存在した。

また、「多くのデータを頭に入れておかないと、展開がすごく単調。ファン以外には薦められない（東京都／津野泰弘）」など、競馬ゲーム初心者への受けの悪さも目立った。さらに多かったのが、「とにかく週を送る（＝待ち時間）が長すぎる（東京都／池ヶ谷洋太）」という意見。

しかし、操作性の高さと「種付けできる馬の種類が豊富で細部まで本格的（神奈川県／滝上航太）」という声も見受けられ、初心者よりもヘビーユーザー向けのソフトと言えそう。

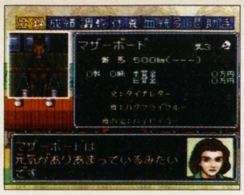


データの豊富さと細部の作り込みを評価
ゆえに初心者は敬遠。ファンは納得

「III」から可能になった「海外レース」をどう感じた？

お金がかかりすぎる	10%
様々なレースに挑戦できていい	40%
特に何も感じない	50%

肯定的な意見が半分近くを占めたが、反面「何も感じない」もきっかり半数。大した要素とは受け取られなかった。

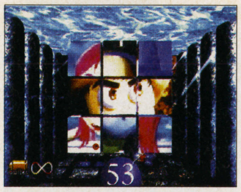


競走馬育成シミュレーションのシリーズ第3作め。馬主となって種付けから調教師の雇用といった従来のシステムを踏襲しつつ、「海外レースへの参加」といった新基軸も盛り込んでいる。

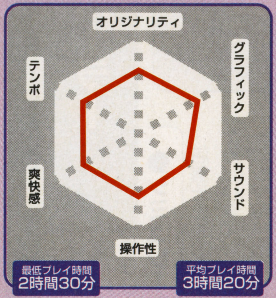
セガサターン

Mighty Hits

●アルトロン
●10月18日発売
●5800円
●シューティング



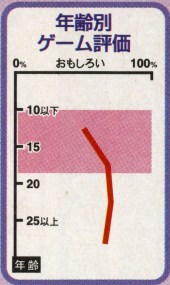
数々のミニゲームが楽しめるガンシューティング。弾数制限、クリア条件などが様々に異なる各種ミニゲームが用意されている。ガンの腕よりも、むしろパズル的要素が強いものもある。



項目別の評価は、すべてにわたって平均的。低くもなく、高くもなく、といった結果になっているのが興味をひく。まさしく「決め手に欠くゲーム。それでも思いっきり外している部分はないから安定した面白さのゲーム（埼玉県／早野貴博）」ということが言えるのではないだろうか。全体の4分の3以上が難易度について「ちょうどよい」と答えているところからも「安定したソフト」という評価がうかがえる。

その難易度については「上級モードが難しすぎる」という意見が多数見受けられた。安定はしているが、決してヌルいだけのゲームではない、というところか。

8割もの人たちが「ミニゲームの種類の豊富さに満足」と答えているところにも注目。反面、「ゲームの性質上、小さいテレビにはあまり向いていない（東京都／波塚知宏）」という意見も多々あった。小さいテレビしかない人は、それなりの覚悟が必要？



羅針盤すべてが及第点の平均的「安全」ソフト
ミニゲームの数の豊富さを評価

従来のタイプとこのゲームのタイプどちらの方がおもしろい？

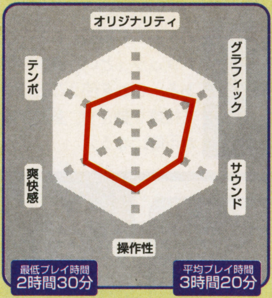
『Mighty Hits』のようなタイプ	20%
従来のタイプ	80%

これはガンシューティングゲームとして、敵を倒していく従来型と『Mighty Hits』型とを比較したもの。従来型の人気、いまだ健在といったところ。

プレイステーション

ショックウェーブ オペレーション・ジャンプゲート

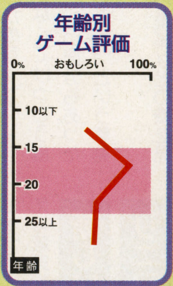
●EAV
●10月18日発売
●5800円
●シューティング



「武器が2種類しかなく、敵との戦闘がワンパターンになる（東京都／塚野博之）」「1面1面が長いうえにマップが単調（埼玉県／杉山圭）」など、ゲームの単調さを指摘する声が多かった。

さらに「飛行テクニックが重要視されないのでゲーム自体は簡単。その分、いまいち緊張感がない（千葉県／大岡邦之）」「地べたにへばりついていなければならないのが、ゲームの魅力をそいでいる。頭がつかえるような窮屈な戦いには、やはりストレスをおぼえる（埼玉県／松本拓司）」など、爽快感に対しては「期待外れ」。

逆に、比較的好評だったのは、グラフィック。「ハリウッド映画のような実写。『スターウォーズ』のような世界観など、SF好きにはたまらない（神奈川県／吉田昌弘）」「ビジュアルシーンは確かにうざったいが、このゲームのように必要不可欠なものとして使うなら納得（東京都／越智一夫）」といった意見もあった。

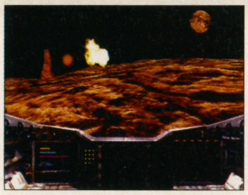


間延びした展開、単調さが最大の難点
クオリティの高いビジュアルに定評

ステージ間のビジュアルシーンをどう思いますか？

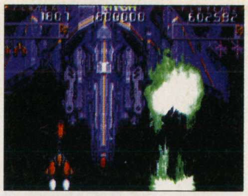
物語性が出ていていい	72%
そんな余裕があるならもっとシューティングを充実させて	14%
特に何も感じない	14%

シューティングそのものには関わりないはずのビジュアルシーンだが、クオリティの高さも手伝って大半が支持。



映画的な手法で見せるムービーと3D視点のシューティングが融合した『ショックウェーブ』の続編。基本的なシステムや操作系は前作を踏襲し、舞台が火星へと移っている。

©HECT／N.OKADA・ALTRON・Electronic Arts.

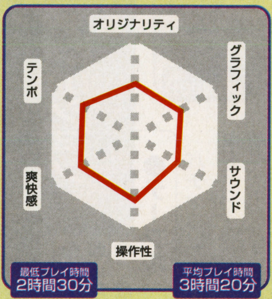


業務用の移植作。家庭用のプレイヤー層にあわせて、難易度の変更や画面の縦横設定もできるようになっている。特徴は機体によってショットとボムの種類が変わってくること。

プレイステーション

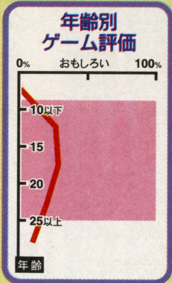
首領蜂（ドンパチ）

●エスピーエス
●10月18日発売
●5800円
●シューティング



ゲームセンターでマニア層に受けた硬派なシューティング。プレイした人の半数以上が「難しい」と感じている。「難易度設定をしても、面が進んでからの難しさはただごとではない（東京都／越智一夫）」など、特に3面以降の難易度の高さをあげる人が多かった。反面、ゲーム性に関しては7割近くの人が「おもしろい」と評価している。高めの難易度設定にあわせて、無限にコンティニューできるようにしたことで、初心者でも先に進める、という点が好感を持たれたようだ。

評価が2つに分かれたのが操作性。自機のスピードについて「遅い」、「ちょうどいい」と感じた人が半々だった。この辺りは個人の好みで左右されるところか。グラフィック、サウンド面ではあまり高い評価を得られなかったものの、テンポ、爽快感では平均点を上回っており、シューティングゲームとしての出来自体は及第点だといえるだろう。



最終面をクリアするまでどのくらいの時間がかかりましたか？
（難易度やコンティニューの回数は問わない

1〜30分	31〜45分	46〜60分	61分以上	クリアできない
9%	16%	50%	9%	16%

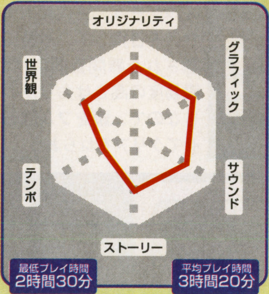
半数以上の人が1時間前後でクリアしている。無限にコンティニューできるため、クリアできなかった人もほとんど出なかった。ストレス解消などのため、気軽に遊べるソフトだといえるだろう。

マニア以外には難度が高過ぎたか？
初心者向けに救済策も講じてある

プレイステーション

THE DEEP 〜失われた深海〜

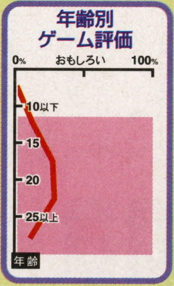
●ヴァージンインタラクティブエンターテインメント
●10月18日発売
●5800円
●アドベンチャー



ポリゴンを使ったグラフィック面と、深海を舞台にしたオリジナリティの2点で高い評価を受けている。ただ、「たまにポリゴンが欠ける（千葉県／相沢まさと）」といったポリゴンの粗さを指摘した意見も目立った。

ほとんどの人が指摘したのがマニピュレータの操作性の悪さ。「ゲーム中でも練習できるようにしたうえで、もう少し簡単にしたほうがよかった（埼玉県／水谷公正）」という意見が多勢を占めた。

ゲーム性については、「つまらない」と答えた人の大半が「画面の構成が悪く、途中で目的の場所がわからなくなる（埼玉県／藍澤彰一）」など、システムの不備をあげていた。一方、「時間の都合上最初の方しかプレイできなかったが、先の展開に期待が持てる（東京都／塩崎卓郎）」という好意的な意見も多少あった。1つのゲームをじっくりやり込むタイプの人には歓迎されたようだ。

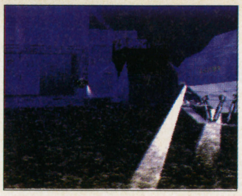


海底探索の雰囲気が味わえましたか？

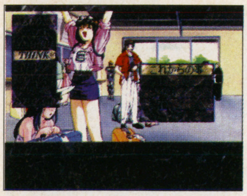
充分味わえた	あまりよく味わえなかった	その他
47%	38%	15%

半数近くの人が満足している。不満だった人は序盤何をしていいかわからず、結局イベントなどがこなせなかったようだ。他にも、プレイ時間が短すぎて、消化不良で終わってしまったという意見があった。

システムが不親切との厳しい指摘
やり込まないと面白さが出ないゲームかも



舞台が深海というアドベンチャーゲーム。海底で起こるいろんな事件をプレイヤーが解決していく。美しいグラフィックと各所で挿入される声優を起用した会話が臨場感を高めている。



コマンドの入力回数で自動的にストーリーが進むという新しい手法を取り入れたアドベンチャーゲーム。途中、ストーリーが細かく分岐するマルチシナリオシステムとなっている。

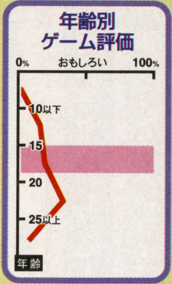
プレイステーション

STONE WALKERS

●サンソフト
●10月18日発売
●5800円
●アドベンチャー

コマンド入力の回数に制限があるという、一風変わったアドベンチャーゲーム。やはりオリジナリティで高い評価を得ている。あまり題材となることのなかったマヤ文明をゲームの舞台と設定したことで、世界観でも好感触を得たようだ。特徴の1つであるアニメーションはおおむね高い評価を受けており、これを反映してグラフィックで高得点をあげている。

内容的には、「もうちょっとストーリーが長い方がいいと思う（埼玉県／古谷正人）」という声と「コマンド回数で自動的にストーリーが進むのは画期的だが、話がわからなくなることがある（神奈川県／澁谷宏光）」という不満点があげられ、他にもディスクの読み込み時間の長さを指摘する声が目立った。しかし、全体的には「おもしろい」と感じた人が多くの割合を占めた。他には、「キャラが（音声で）しゃべらない（東京都／矢部哲也）」という意見が少数あったのが印象的。



コマンド入力回数によってストーリーが変化するシステムについて、どう思いますか？

緊張感があってよかった	勝手に話が進むのでつまらなかった
53%	47%

見事に反応が2つに分かれた。選択肢の中には「特に何も感じなかった」というものもあったのだが、さすがにこれを選ぶ人はいなかった。ゲーム自体の反応が良かったのは、シナリオや舞台設定が練られていたということだろう。

新手法のコマンド選択アドベンチャー
グラフィックと世界観に高い評価

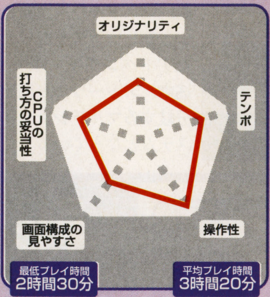
FAIR JUDGMENT

©SUNSOFT・Marionette／Virgin Interactive Entertainment（Japan）・ATLUS／CAVE／SPS

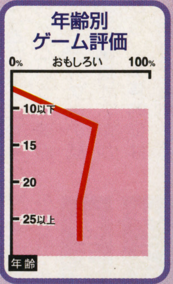
セガサターン

ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONGLAND

●ゲームアーツ
●10月18日
●6800円
●テーブル



数多く出ている麻雀ゲームの中でも、キャラクタの人気で常にトップクラスにある『ぎゅわんぶらあ自己中心派』シリーズの最新作。評価が偏らないように麻雀を知らない者から上級者まで、さらに年齢層も幅広くとりモニターしてもらったので、興味深い結果を得ることができた。まず予想通りキャラクタのおもしろいリアクションは、原作を知らないユーザーにも受け入れられたようだ。「キャラクタは見ていて楽しくなるが、フリー対戦のときには、その個性があまり出ていなかったように思う（東京都／長谷川諭）」といった意見もあったので、贅沢を言えばもう少し工夫が欲しかったか？ またCPUの思考の速さは、麻雀ゲームでかなりのウェイトを占めるがその点は、「メガCD版よりもさらに速くなり、気持ちよくプレイできた（東京都／永田正樹）」といった意見が多く、高い評価を得た。難易度も適切で万人向けのゲームに仕上がったようだ。

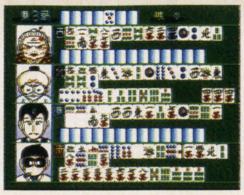


プレイ中の麻雀牌の表示の仕方をどう思いますか

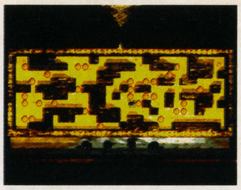
- 12% みづらい
- 18% 何も思わない
- 23% 見やすい
- 47% 4人で囲む方がよい

キャラクタの人気の影に隠れてしまっているが、肝心の麻雀の方はどうか？ ゲーム中の牌の表示について聞いてみた。約半数近くの人が横に4人並べるよりも、卓を囲むようにしたほうが雰囲気があって良いとの結果がでた

予想どおり個性的なキャラクタに人気が集中
一方、麻雀の方は取りたてて目立つ点はなし



ファンにはお馴染みの持杉ドラ夫を筆頭に、強烈な個性のキャラクタたちが真剣勝負。息抜きとしてたまにはデートモードで、好みの女の子を選んで一緒に麻雀で盛り上がろう。

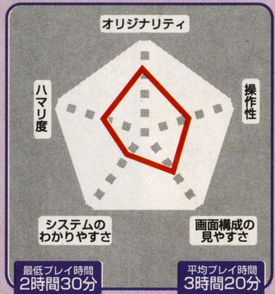


なぞ解きの王道をいくパズルゲーム。古代都市ナイサスを目指して、遺跡に用意された難問奇問に挑戦。難易度の高さはおりがみつきなので、頭をフル回転させてクリアをねらおう。

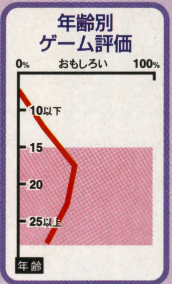
セガサターン

オラクルの宝石

●サンソフト
●10月18日
●5980円
●パズル



いろいろなタイプのパズルがあるが、ユーザーにはどのように受け止められただろうか？ 「はっきりいってわかりにくい。やりがいはあるけどかなり根気がいると思います。よほどのパズル好きでないと、楽しいと思う前に力尽きそう（東京都／大矢朋美）」「操作性が悪いうえに、画面が切り替わるのが遅いので退屈する（東京都／菅田晃弘）」と厳しい評価が目立った。やはりもう少し詳しい説明を付け加えたり、徐々に難易度を上げていくといった手段をとった方がよかっただろう。しかしサターンの性能を活かしたグラフィックの美しさや、独特な世界観を持つ雰囲気は、ストーリー性のあるパズルとして充分確立している。また「ゲーム自体はおもしろい。難易度が高いので、一般にはあまり進めることはできないけどハマリます。長い時間をかけてじっくりやりましょう（埼玉県／田中智徳）」と、好意的な意見もあった。



1時間以上で何問解けましたか

- 12% 1〜2問
- 88% 3〜4問

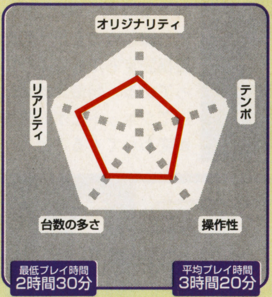
パズルゲームで気になるのはやはり難易度について。そこでモニターに最低1時間以上プレイしてもらって、パズルの達成率を聞いてみた。結果は5問以上解けた人はいなかった。確かにやりがいはかなりあるようだ。

あまりの難易度の高さにパズルファンも敬遠
でも秋の夜長に、腰をすえてやるのなら…

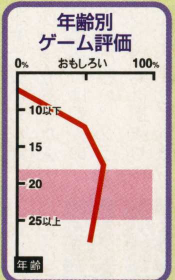
プレイステーション

バーチャルシミュレーション パチンコドリーム

●コナミ
●10月18日
●5800円
●テーブル



パチンコ以外にも用語辞典や知識テストなどが入っているのが新鮮。ただパチンコゲームに共通していえることは初心者には受けが悪く、ゲーム自体も単調になるところだ。はたしてこれはその点をカバーしているのかどうか、まずは初心者の意見から「パチンコって全然やったことがなかったから、よくわからなかった。リーチっていうのにもならないし…でも飲み込めてくるとちょっとおもしろいかもしれないな（神奈川県／山崎理咲）」など、初心者の意見は大体同じ内容のものが多かった。次に上級者の意見は「用語辞典やテストなどがあり、初心者向けのゲームだと思う。中級者以上には月日ごとのデータが表示されるところが現実味があって良かった。ただ気になる点は実際のパチンコ台の感触がないこと（埼玉県／浅見誠）」と、実機を忠実に再現という点では難色を示した人が多かったが、辞典やテストは良い感触を得たようだ。

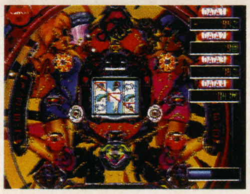


4つあるゲームモードでどれが一番好きですか

- 5% コツコツ研究
- 11% どきどきテスト
- 42% 勝敗記録手帳
- 42% パチンコ用語辞典'96

初心者と上級者で答えがほぼ2つに別れた。前者は「どきどきテスト」を選び、後者は「コツコツ研究」を選ぶ傾向にあった。ほかのモードはパーセントでみるかぎりは人気薄。

未経験者にはおまけのミニゲームなどが好評
しかしパチンコ上級者にはそれがマイナスに



初心者にもわかりやすいように、パチンコに関する用語の辞典や知識テストのモードがついているパチンコゲーム。上級者向けに実機攻略のための釘の調整などもある。

©片山まさゆき／講談社／GAME ARTS・DISCIS／SUNSOFT・KONAMI

PlayStation
プレイステーション用ソフト
Vテニス2
V Tennis 2
96年11月発売予定
定価5,800円(税別)
ただのテニスゲームではない!!
DEUCE
prince
テニスマガジン
prince
モーションキャプチャー導入!
男女各100種類のアクションパターンがとってもリアル。
選手キャラビジュアルも飛躍的にグレードアップ。
オリジナル選手育成モードの新設!
何の能力・技術・特徴もないキャラクターを自分好みの
選手に育て上げよう。
楽しみ方いろいろモードの充実!
エディットモードがより細かい設定でパワーアップ。
サーキットモードで目指せランキングNo.1。
マルチタップで4人プレイ。
強力な制作体制!
テニス大手メーカーPrince，テニス専門誌テニスマガジンとのタイアップにより本格的なテニスゲームを実現。
すごい!楽しい!
これがVテニス2だ!
発売記念 prince テニスグッズ
スペシャルキャンペーン!!
商品に入っているアンケートハガキを送ろう。
抽選でPrinceテニスグッズが当たります。
プレゼント賞品
A賞 ラケット マイケルチャングラファイト 20名
B賞 ラケット プレシジョン770 10名
C賞 テニスシューズ 20名
D賞 テニスバッグ 20名
E賞 Tシャツ 20名
抽選にはずれた方の中から，再度，抽選にてテレカ等トンキンハウスグッズをプレゼント致します。
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
トンキンハウス
東京都北区堀船2-17-1
©1996TONKINHOUSE
TONKINHOUSE HOME PAGE ADDRESS
http://www.tokyo-shoseki.co.jp/tonkin/tkindexj.htm
Supported by prince ダイワ精工(株)／テニスマガジン

PlayStation
キャッチ・ザ・ハート
TAITO
WIND
BURN
バーン・炎使い
EMILIO
エミリオ・光使い
WENDY
ウエンディー・風使い
BRAD
ブラド・重力使い
SONIA
ソニア・電気使い
GENMA
ゲンマ・呪術師
WONG
ウォン・時間使い
GATES
ゲイツ・サイボーグ
プレイステーションで勃発する
驚異の3次元空中バトル!!
サイキックフォース
PSYCHIC FORCE™
人気爆発「サイキックフォース」が早くもプレイステーションにプラスαの完全移植。8つの超能力が激突する前代未聞のバトルが今始まる。
●PS版だけのオリジナルモード「VSモード」「トレーニングモード」「ストーリーモード」を搭載。
●相手と360度どの方向に相対しても闘うことのできるフルレンジバトルが楽しめます。
●全8ステージ、8セレクトキャラ(共にシークレットステージ・キャラあり)。
絶賛発売中!!
プレイステーション用ソフト 定価5,800円(税別)
株式会社タイトー®
タイトーホームページ http://www.taito.co.jp
"PS"マークおよび"PlayStation"は(株)ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
本社:〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 タイトーソフト情報局 東京●03(3239)4000 香川支店●0878(33)6340 ※消費税は含まれておりません。©TAITO CORP. 1996

PC-FX

NEC

「ホントにみ〜んなに、あげちゃう♥」

恋愛RPG
好評発売中
希望小売価格
7,800円（税別）

柳ひろひこ
描きおろし

チップちゃんキィーック!

アクションゲーム
好評発売中
希望小売価格
7,800円（税別）

イラスト／柳ひろひこ

「チップちゃんキィーック!」＆「ブルーブレイカー」発売記念

限定オリジナルテレカ
プレゼントキャンペーン

キャンペーン期間
10月末日まで
（当日消印有効）

チップちゃんキィーック!（好評発売中）、ブルーブレイカー（好評発売中）の2タイトルを買って、パッケージの中に入っているそれぞれの応募券と、郵送手数料（郵便切手190円分）を封筒に入れて応募すると、もれなく「オリジナルテレカ 2枚組」をプレゼントします。※詳しくは、応募券をご覧下さい。

※キャンペーンのお問い合わせは「NECテレカプレゼントキャンペーン」事務局 TEL.03(3485)2903まで　※テレカのデザインは変更になる場合があります。

お問い合わせ先は NECホームエレクトロニクス ホームサーバ事業部 TEL03(3454)5111(大代表)

©Hunex ©カスタム ©NEC Home Electronics,Ltd.1996

PlayStation
"PS"マークおよび"PlayStation"は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
TOHOKUSHINSHA
DIGITAL SOFTWARE
テレビで何かが育っていく・・・。
好評発売中!
全く新しい発想の新種ゲーム誕生!
すべてのスライムフリークに捧げる、ライフシミュレーションゲーム
キャラクターデザイン:士郎 正宗　音楽:岡田 徹
◆ライフシミュレーションゲーム ◆制作・発売:(株)東北新社 ◆価格:5,800円(税抜)
オリジナル スライムウォッチが10週連続、合計500名様に当たる!!
商品に入っているアンケートに答えて送ると、抽選でプレゼント!!
お問い合わせ先:(株)東北新社 デジタルソフト開発部 〒107 東京都港区赤坂4-17-7 TEL.03-5410-6527
ホームページ http://www.tfc.co.jp/
誕生して変化して増殖する変態ゲーム
すらいむしよう!
©東北新社

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器､ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

MASAYA メサイヤ NCS 日本コンピュータシステム株式会社

PlayStation

わくわくアクションRPG＋すくすく育成シミュレーション

Fill in Cafe -SINCE 1989-

MY HOME TOWN こみゅにてぃ ぽむ

わくわくアクションRPG

すくすく育成シミュレーション

1997年初春発売

ポムをさがしにでかけよう

予価 5,800円（税別）

わくわくドキドキのアクションRPGと
すくすくハラハラの育成シミュレーションがひとつになったよ！
さあ、君もあたしといっしょにポムを元気に育てようよ!!

株式会社 フィル イン カフェ 〒162 東京都新宿区神楽坂6-42 喜多川ビル TEL.03-5261-1311

" "マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。©1996 Fill in Cafe Co.,Ltd. ※画面は開発中のものです。

ファミマガWeekly 創刊記念

スペシャルプレゼント

メーカー秘蔵プレミアムグッズ大放出!!

応募方法

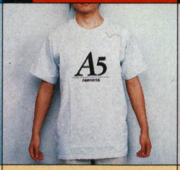
応募方法
プレゼントをご希望の方は、官製ハガキにてご応募ください。ハガキに必ず希望の賞品番号(例・コナミの藤崎詩織パネルが欲しい場合、51-Aと記入)、郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号、職業をご記入ください。
宛先
〒105　東京都港区東新橋1-1-16　徳間書店インターメディア
FMW創刊記念スペシャルプレゼント係
締切
1996年10月31日(当日消印有効)

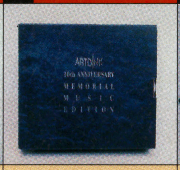
「ファミマガWeekly」創刊を記念、ということでメーカーさんにいろいろなグッズをもらったぞ。今はもう手に入らないものから人気タイトルの販促品、またはこれから出るタイトルのものまで、なんでもアリ。ちょっとやそっとじゃ入手できない品々を読者のみんなに大量プレゼントだ!

なんと総勢2000名

3-A アーバンプラント

『超人学園ゴーカイザー』Tシャツを5名に

2-C アートディンク

『A列車で行こうV』Tシャツを2名に

2-B アートディンク

音楽CD「10th ANNIVERSARY MEMORIAL MUSIC EDITION」を1名に

2-A アートディンク

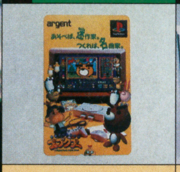
ロゴ入りプレスタオル、キーホルダー、ボールペンをセットで3名に

1-B アークシステムワークス

『ウィザーズハーモニー』マウスパッドを100名に

1-A アークシステムワークス

『ウィザーズハーモニー』Tシャツを3名に

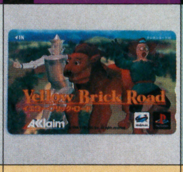
9-B アジェンダ

『動画でパズルだ! ププクプー』テレカを3名に

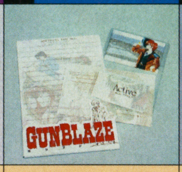
9-A アジェンダ

『動画でパズルだ! ププクプー』パズルを3名に

8-B アクレイムジャパン

ロゴ入りライトキーホルダーを10名に

8-A アクレイムジャパン

『イエローブリックロード』テレカを5名に

7-A アクティブ

『ガンブレイズ』プレミアムレターセット(大小1セット)を5名に

6-A アクティビジョン・ジャパン

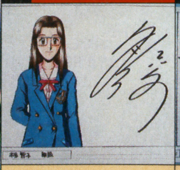
『メック・ウォリア2』のMercenariesアイディー・タグを3名に

5-A アクティアート

『ノットトレジャーハンター』テレカを10名に

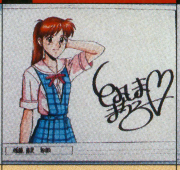
4-A アイマックス

『サイバードール』のTシャツを3名に

10-H アスキー

『トゥルーラブストーリー』久川綾サイン色紙を1名に

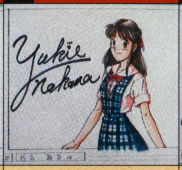
10-G アスキー

『トゥルーラブストーリー』西村ちなみサイン色紙を1名に

10-F アスキー

『トゥルーラブストーリー』豊嶋真千子サイン色紙を1名に

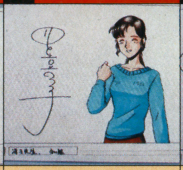
10-E アスキー

『トゥルーラブストーリー』丹下桜サイン色紙を1名に

10-D アスキー

『トゥルーラブストーリー』仲間由紀恵サイン色紙を1名に

10-C アスキー

『トゥルーラブストーリー』緒方恵美サイン色紙を1名に

10-B アスキー

『トゥルーラブストーリー』井上喜久子サイン色紙を1名に

10-A アスキー

『トゥルーラブストーリー』池沢春菜サイン色紙を1名に

No.	メーカー	賞品
10-I	アスキー	『トゥルーラブストーリー』藤野かほるサイン色紙を1名に
10-J	アスキー	『トゥルーラブストーリー』横山智佐サイン色紙を1名に
10-K	アスキー	『トゥルーラブストーリー』吉田愛里サイン色紙を1名に
11-A	アスク講談社	『ボイスパラダイスエクセラ』声優サイン入りシャーペン5本セットを5名に
11-B	アスク講談社	『ボイスパラダイスエクセラ』設定集を10名に
12-A	アスミック	『SIDEWINDER』特製認識票を10名に
12-B	アスミック	VC&LD『宝魔ハンターライム』サイン入りポスターを3名に
13-A	アテナ	『女子高生の放課後・・・ぷくんパ』店頭用ポスターを10名に
13-B	アテナ	『デザエモン+』ペンセットを5名に
13-C	アテナ	『デザエモン』テレカを5名に
13-D	アテナ	『夜光虫』テレカを5名に
14-A	アトラス	『女神異聞録～ペルソナ～』パスケースを30名に
15-A	アルトロン	『City Bravo!』コルクボードを5名に
16-A	イマジニア	『超空間ナイタープロ野球キング』下敷きを5名に
17-A	インクリメントP	『大運動会』シールを3名に
18-A	インタープレイ	ロゴ入りLEXON小型AM／FMラジオを1名に
18-B	インタープレイ	ロゴ入りZIPPOポケットクロックを1名に
18-C	インタープレイ	ロゴ入りキャリングケースを1名に
18-D	インタープレイ	ロゴ入りマグライトを1名に
18-E	インタープレイ	ロゴ入りワークシャツを1名に
18-F	インタープレイ	ロゴ入り本革ベストを1名に
19-A	ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント	ロゴ入りキャップ（グレー）を3名に
19-B	ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント	ロゴ入りキャップ（黒）を3名に
20-A	ウィザード	『ミラクルワールド』オリジナルジャンパーを4名に
21-A	ヴィジット	『クーリースカンク』ぬいぐるみを1名に
22-A	ウイネット	『キュービックギャラリー』テレカを6名に
23-A	A. D. M	『METAPHLIST2297』テレカを5名に
24-A	エクシング	『FightingIllusion』カンバッチを10名に
24-B	エクシング	『FightingIllusion』キャップを3名に
24-C	エクシング	『天地無用 登校無用』ポップを3名に
24-D	エクシング	『FightingIllusion』アンディ・フグ等身大パネルを1名に
25-A	SNK	『餓狼伝説3』Tシャツを3名に
25-B	SNK	不知火舞のタオルを5名に
25-C	SNK	『真サムライスピリッツ』牙神幻十郎テレカを5名に
25-D	SNK	『真サムライスピリッツ』ナコルルテレカを5名に
26-A	エス・ピー・エス	ロゴ入りテレカを5名に
27-A	エニックス	『ドラゴンクエストⅢ』ポスターを10名に（上の写真と絵柄は異なります）
28-A	NECインターチャネル	『同級生if』バッグを5名に
28-B	NECインターチャネル	『センチメンタル・グラフティ』パンフレット・画像データセットを5名に
29-A	NECホームエレクトロニクス	ロルフィーTシャツを5名に
29-B	NECホームエレクトロニクス	ロルフィージャンパーを5名に
29-C	NECホームエレクトロニクス	ロルフィータペストリーを5名に
29-D	NECホームエレクトロニクス	ロルフィーテレカ（水着）を1名に
29-E	NECホームエレクトロニクス	ロルフィーテレカ（制服）を2名に
29-F	NECホームエレクトロニクス	ロルフィーテレカ（私服）を2名に
29-G	NECホームエレクトロニクス	ロルフィーワッペンセットを5名に
30-A	エポック社	『Jリーグエキサイトステージ96』北沢テレカを5名に
30-B	エポック社	『Jリーグエキサイトステージ96』テレカを10名に

34-A カゼ
『LAST GLADIATORS』シールを10名に

33-B ガスト
『火竜娘』フィギュアを3名に

33-A ガスト
音楽CDを10名に

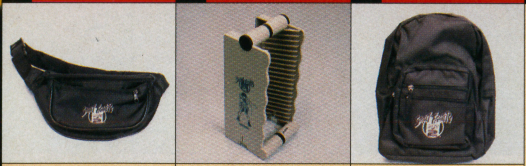
32-D EAV
『ショックウエーブ』Tシャツを3名に

32-C EAV
ロゴ入りコートを1名に

32-B EAV
ロゴ入りシステム手帳を3名に

32-A EAV
『ウイングコマンダーⅢ』Tシャツを5名に

31-A エルフ
ロゴ入りシールを20名に



37-E カプコン
『ストリートファイターZERO2』ウェストポーチを1名に

37-D カプコン
『ストリートファイターZERO2』CDラックを1名に

37-C カプコン
『ストリートファイターZERO2』ディパックを1名に

37-B カプコン
さくらの等身大ポップを1名に

37-A カプコン
筐体に基板『ストリートファイターⅡ' TURBO』『クイズ＆ドラゴンズ』『マッスルボマー』のうちどれかをセットで3名に。希望するゲーム名も一緒に記入してね。

36-A KANEKO
『シルエット☆ストーリィーズ』テレカを5名に

35-A 角川書店
『ルナ シルバースターストーリー』ポスターを10名に

40-C クエスト
ガラスのカボチャを3名に

40-B クエスト
『タクティクスオウガ』テレカを5名に

40-A クエスト
『タクティクスオウガ』ポスターA・B・チラシセットを25名に

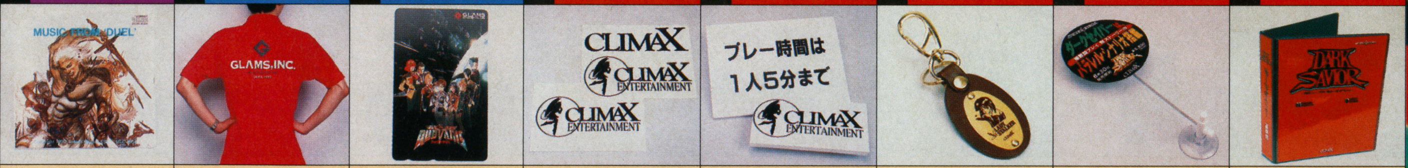
39-A クールキッズ
『くるくるパニック』サイン色紙を6名に

38-A ギャガ・コミュニケーションズ
『疾風魔法大作戦』Tシャツを5名に

37-H カプコン
『ストリートファイターZERO2』五連旗を2名に

37-G カプコン
『ストリートファイターZERO2』フラッグを2名に

37-F カプコン
『ストリートファイター』シリーズキャラクタキーホルダー17体セットを3名に



43-A 呉ソフトウェア工房
『デュエル』音楽CDを3名に

42-B グラムス
『クォヴァディス』ポロシャツ黒、赤を1名ずつに

42-A グラムス
『クォヴァディス』テレカを3名に

41-E クライマックス
ロゴ入りステッカー、ハガキのセットを5名に

41-D クライマックス
イベントで使用したポップを2個セットで1名に

41-C クライマックス
『レディストーカー』キーホルダーを3名に

41-B クライマックス
『ダークセイバー』ポップを10名に

41-A クライマックス
『ダークセイバー』バインダーを1名に

47-A 光栄
『三國志』テレカを9名に

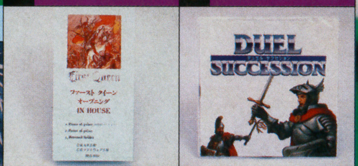
46-C 元気
イメージガールテレカを10名に

46-B 元気
イメージガールコンテストボディコンワンピース（未使用品）を1名に

46-A 元気
『BELTLOGGER9』Tシャツを2名に

45-A ゲーム アーツ
ロゴ入りライトキーホルダーを15名に

44-A KSS
『Innocent Tour』サイン入りポスターを5名に



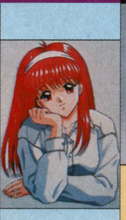
43-C 呉ソフトウェア工房
『ファーストクィーン』シングルCDを2名に

43-B 呉ソフトウェア工房
『デュエルサクセション』音楽CDを3名に

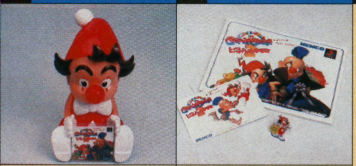
52-A コンパイル
『ぷよぷよ通』販促用ポップを1名に

51-C コナミ
藤崎詩織うちわを20名に

51-B コナミ
『ときめきメモリアル』下敷きを3名に



51-A コナミ
藤崎詩織パネル（上半身）を1名に



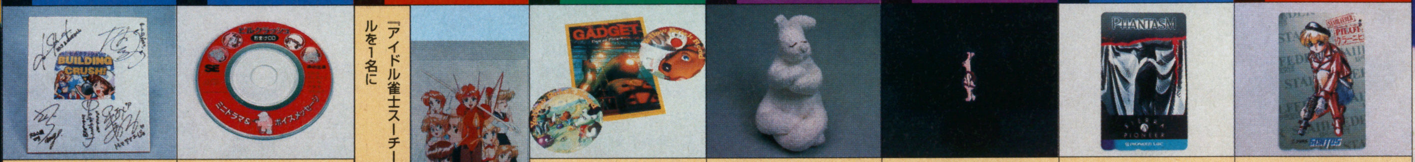
50-B ケムコ
キッドクラウン貯金箱を10名に

50-A ケムコ
キッドクラウンのテレカ、バッジ、メモ用紙のセットを10名に

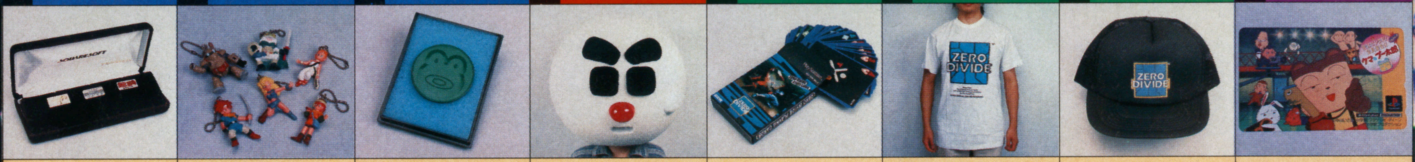
49-A ココナッツジャパンエンターテイメント
『エンジェルグラフィティ』ポスターを10名に

48-A 工画堂スタジオ
ロゴ入りボールペンを10名に

- **52-B コンパイル** 書き下ろしサインボードを1名に
- **53-A 彩京** 『ガンバード』テレカ、ポスター、マリオンのフィギュア（未組み立て）セットを3名に
- **54-A サイ・メイト** 『パップ・ブリーダー』色紙を5名に
- **54-B サイ・メイト** 『パップ・ブリーダー』テレカを5名に
- **55-A サミー工業** 『麻雀ハイパーリアクション2』ポスターを5名に
- **55-B サミー工業** 『実戦パチスロ必勝法！アイアンフック』を3名に
- **56-A サンソフト** へべれけ金貨を3名に
- **56-B サンソフト** へべれけ人形9体セットを3名に

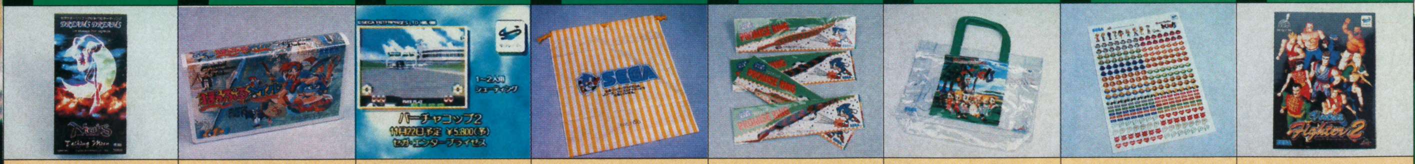


- **57-A サントス** 『STAHLFEDER～鉄甲飛空団～』テレカを5名に
- **58-A シエラ・パイオニア** 『PHANTASM』テレカを5名に
- **59-A システム サコム** ダールンのスクリーンセイバーを5名に
- **59-B システム サコム** ダールンのぬいぐるみを3名に
- **60-A シナジー幾何学** 『イエローブリックロード』、『ガジェット』シールセットを10名に
- **61-A ジャレコ** 『アイドル雀士スーチーパイ』パネルを1名に
- **62-A 翔泳社** 『ビルクラッシュ』おまけCDを10名に
- **62-B 翔泳社** 『ビルクラッシュ』サイン色紙を2名に



- **63-A 小学館プロダクション** 『クマのプー太郎』テレカを10名に
- **64-A ズーム** 『ZERO DIVIDE』帽子を1名に
- **64-B ズーム** 『ZERO DIVIDE』Tシャツを1名に
- **64-C ズーム** 『ZERO DIVIDE』サイバーカード（トランプ）を10名に
- **65-A スカイ・シンク・システム** 『くるりんPA！』の雪だるまの顔を1名に
- **66-A スクウェア** 『スーパーマリオRPG』カエルコインを50名に
- **66-B スクウェア** 『クロノトリガー』キーホルダー6体セットを5名に
- **66-C スクウェア** 人気タイトルピンバッチ3個セットを3名に

- **66-D スクウェア** 『ガンハザード』『バハムートラグーン』ノートを10名に
- **66-E スクウェア** 『ファイナルファンタジー』ジグソーパズルを2名に
- **66-F スクウェア** 『ルドラの秘宝』テレカセットを3名に
- **66-G スクウェア** PS対応メモリーカード用ステッカーを10名に
- **67-A スターフィッシュ** ロゴ入りステッカー（青、赤どちらか）を20名に
- **67-B スターフィッシュ** ロゴ入りテレカを5名に
- **67-C スターフィッシュ** 『達人手帳』GB防水カバーを20名に（GBはつきません）
- **68-A セガ・エンタープライゼス** 『ナイツ』Tシャツを3名に



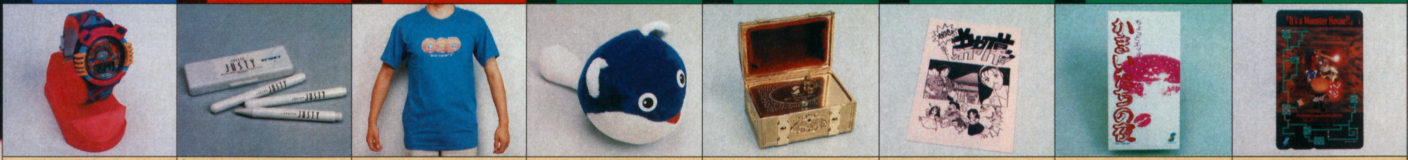
- **68-B セガ・エンタープライゼス** 『バーチャファイター2』シールを10名に
- **68-C セガ・エンタープライゼス** 『バーチャファイターキッズ』シールを8名に
- **68-D セガ・エンタープライゼス** 『バーチャファイターキッズ』ビニールバッグを1名に
- **68-E セガ・エンタープライゼス** プロミスリングを4名に
- **68-F セガ・エンタープライゼス** ロゴ入りビニールポーチを3名に
- **68-G セガ・エンタープライゼス** 「セガビデオマガジン」を5名に
- **68-H セガ・エンタープライゼス** 『ぽっぷるメイル』アニメビデオを1名に
- **68-I セガ・エンタープライゼス** 『ナイツ』音楽CDを5名に

- **68-J セガ・エンタープライゼス** 『セガラリー・チャンピオンシップ』キーホルダーを5名に
- **68-K セガ・エンタープライゼス** 『バーチャファイター3』ポスターを20名に
- **68-L セガ・エンタープライゼス** ジャワティ版ジャッキーTシャツを3名に
- **68-M セガ・エンタープライゼス** 『ファイティングバイパーズ』Tシャツを3名に
- **68-N セガ・エンタープライゼス** 『電脳戦機バーチャロン』Tシャツを3名に
- **68-O セガ・エンタープライゼス** 『ダイナマイト刑事』うちわを5名に
- **68-P セガ・エンタープライゼス** 『スポーツフィッシング2』バンダナを20名に
- **68-Q セガ・エンタープライゼス** 『バーチャコップ』キャップを3名に

- **71 A SCE** ロゴ入りブルゾンを3名に
- **70 A ソシエッタ代官山** 『ホーンテッドカジノ』バベル人形を3名に
- **69 B セタ** 『スーパーリアル麻雀PⅢ』ポップを8名に
- **69 A セタ** 『スーパーリアル麻雀PⅥ』コースター4枚セットを10名に
- **68 U セガ・エンタープライゼス** 『ラストブロンクス』UFOキャッチャー用ポスターを1名に
- **68 T セガ・エンタープライゼス** 『ラストブロンクス』プロモーションビデオを5名に
- **68 S セガ・エンタープライゼス** 『バーチャファイターキッズ』ハンコ13個セットを1名に
- **68 R セガ・エンタープライゼス** 『インディ500』キャップを5名に

- **74 D タイトー** イサベル・イーブスのサインを2名に
- **74 C タイトー** 菊池あゆみサインを1名に
- **74 B タイトー** 宝生舞サインを4名に
- **74 A タイトー** 『サイッキックフォース』店頭デモ用ロムを1名に
- **73 B 大映** ガメラカレンダーを3名に
- **73 A 大映** ガメラぬいぐるみを2名に
- **72 B SME** 『キリークザブラッド』帽子を5名に
- **72 A SME** 『クーロンズゲート』テレカを10名に

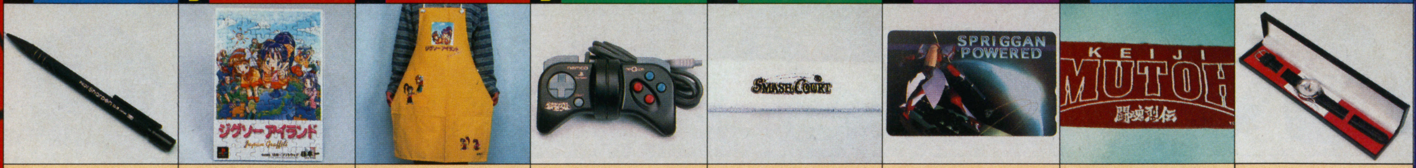
- **76 A チュンソフト** 『風来のシレン』黄金のプレートを5名に
- **75 E タカラ** 『チョロQ』バンダナを3名に
- **75 D タカラ** 『チョロQ』タオルを3名に
- **75 C タカラ** 『チョロQ』トレーナーを3名に
- **75 B タカラ** 『闘神伝2＋』ポスターを13名に
- **75 A タカラ** 『闘神伝URA』ポスターを10名に
- **74 F タイトー** 宝生、菊池、イサベル3人の寄書きサインを1名に
- **74 E タイトー** 萩原流行サインを5名に



- **78 A ティー・イー・エヌ研究所** NASUKAデジタル腕時計を3名に
- **77 B ティーアンドイーソフト** ロゴ入りペンセットを3名に
- **77 A ティーアンドイーソフト** 『Cu-on-Pa』Tシャツを2名に
- **76 F チュンソフト** マルムボンボンぬいぐるみを2名に
- **76 E チュンソフト** 『トルネコの大冒険』オルゴールを3名に
- **76 D チュンソフト** 『大好き！弟切草!!』（本）を5名に
- **76 C チュンソフト** 『ちょっとエッチななかまいたちの夜』（CD）を5名に
- **76 B チュンソフト** 『風来のシレン』テレカを3名に

- **85 A テクモ** 『Vゴール』掛け時計を5名に
- **84 B テクノソフト** 『サンダーフォースⅣ』サントラCDを5名に
- **84 A テクノソフト** 『サンダーフォースⅢ』サントラCDを5名に
- **83 A データム・ポリスター** 『るぷぷキューブ ルプ☆さらだ』テレカを5名に
- **82 A データウエスト** ロゴ入り特製CDケースを2名に
- **81 A データイースト** 『マジカルドロップ2』文化放送バージョンを10名に
- **80 A テイチク** パソコンソフト『鉄マン』Tシャツを3名に
- **79 A テイジイエル** 『ファーランドストーリー』テレカを3名に

- **90 A 徳間書店インターメディア** 『続・初恋物語』サイン色紙2枚1組セットで3名に
- **89 A 徳間書店** X68000（モニタ付き）を1名に
- **88 B 東北新社** 『すらいムしよう！』腕時計を3名に
- **88 A 東北新社** 『LULU』ポストカード4枚セットを1名に
- **87 A 東芝EMI** 『マスターオブモンスターズ』ポスターを10名に
- **86 A トンキンハウス** 銀玉（2個入り）を1名に
- **85 C テクモ** テクモバッジ（どれか1つ）を35名に
- **85 B テクモ** 『ソロモンの鍵』シリアルナンバー入り特製キーを5名に



91-A トミー
『闘魂烈伝』IWGP腕時計を1名に

91-B トミー
武藤バスタオルを1名に

92-A ナグザット
『スプリガンパワード』テレカを10名に

93-A ナムコ
『スマッシュコート』ヘアバンドを5名に

93-B ナムコ
ブラックネジコンを3名に

94-A 日本一ソフトウェア
『ジグソーアイランド』エプロンを1名に

94-B 日本一ソフトウェア
『ジグソーアイランド』ジグソーパズルを10名に

95-A 日本クリエイト
ロゴ入りシャープペンを5名に

95-B 日本クリエイト
ロゴ入りボールペンを15名に

95-C 日本クリエイト
ロゴ入りマウスパッドを2名に

96-A 日本コンピュータシステム（メサイヤ）
リアナのフィギュア（未組み立て）を1名に

96-B 日本コンピュータシステム（メサイヤ）
シェリーのフィギュア（未組み立て）を1名に

96-C 日本コンピュータシステム（メサイヤ）
『ラングリッサーII』ポスターを1名に

97-A 日本テレネット
『コズミックファンタジー4』プロモーションビデオを5名に

97-B 日本テレネット
『コズミックファンタジー4』掛け時計を1名に

97-C 日本テレネット
『D～欧州蜃気楼』灰皿を2名に

97-D 日本テレネット
『天舞スピリッツ』湯呑みを2名に

98-A 日本ファルコム
『イースV』テレカ＆ポストカードを5名に

98-B 日本ファルコム
『イースV』ポストカードセットを10名に

98-C 日本ファルコム
『イースV』下敷きA・下敷きBセットを10名に

98-D 日本ファルコム
『イースV』ラミネートカード5枚セットを10名に

99-A 日本物産
『プリティーセーラー2』アーケード基板を2名に

100-A 任天堂
マリオゲームウオッチを1名に

100-B 任天堂
『ファミコンウォーズ』ビデオを5名に

100-C 任天堂
『マザー2』ポスターを2名に

100-D 任天堂
ゲームボーイブロスポスターを3名に

101-A パイオニアLDC
『NOëL』のTシャツを5名に

102-A 博報堂
料理の鉄人エプロンを45名に

102-B 博報堂
ピーターフランクのマスコットセットを20名に

103-A バック・イン・ビデオ
『はいぱあセキュリティーズS』サイン入りポスターを1名に

103-B バック・イン・ビデオ
『はいぱあセキュリティーズS』サイン入り色紙を1名に

104-A バップ
『BIG CHALLENGE GOLF』テレカを3名に

105-A ハドソン
ネッパレボンバーぬいぐるみを50名に

105-B ハドソン
『銀河お嬢様伝説ユナ』等身大ポップを1名に

106-A バンダイビジュアル
『卒業R』ポスターを5名に

107-A パンドラボックス
ロゴ入りワインを2名に（20歳未満のかたは応募できません）

108-A BMGビクター
『GEX』オリジナルテレカを100名に

108-B BMGビクター
『BreakThru！』パーカーを2名に

109-A BPS
サンバイザーを24名に

110-A ビクターエンタテインメント
『拳聖』ファイル＆うちわセットを11名に

110-B ビクターエンタテインメント
『拳聖』Tシャツを3名に

111-A ビック東海
パズル缶 ジャワティー・おーいお茶・7UP・キリンレモンのセットを3名に

112-A ビデオシステム
『ソニックウイングススペシャル』マグカップを5名に

112-B ビデオシステム
『ファイナルロマンスR』ジグソーパズルを10名に

113-A ヒューマン
『トワイライトシンドローム』オリジナルピンバッチを5名に

114-A ビング
『はるかぜ戦隊Vフォース』ビデオケース用スリーブを7名に

114-B ビング
『はるかぜ戦隊Vフォース』ポスターを9名に

114-C ビング
『スーパーリアル麻雀PⅣ+四人麻雀』スタンドポップを6名に

114-D ビング
ロゴ入り伝言クリップを20名に

114-E ビング
ロゴ入りテープホルダーを2名に

114-F ビング
『AD&Dレイブンロフト』ポスターを23名に

114-G ビング
『AD&Dアイ・オブ・ザ・ビホルダーIII』ポスターを14名に

115-A ファミリーソフト
『あすか120%スペシャル』Tシャツを3名に

115-B ファミリーソフト
『あすか120%スペシャル』ピンバッチ①②セットを3名に

115-C ファミリーソフト
『初恋ばれんたいん』テレカを2名に

116-A プランニング・オフィス・ワダ
『魔法少女ファンシーCoCo』ポスターを10名に

116-B プランニング・オフィス・ワダ
『魔法少女ファンシーCoCo』設定資料集を10名に

117-A フロム・ソフトウエア
『キングスフィールドII』ガイドブックセットを5名に

117-B フロム・ソフトウエア
『キングスフィールドII』ホログラムステッカーを5名に

117-C フロム・ソフトウエア
『キングスフィールドIII』ジグソーパズルを5名に

117-D フロム・ソフトウエア
『キングスフィールド』ペーパーナイフを2名に

118-A ヘクト
『サラブレッドブリーダーIII』ポスターを10名に

119-A 北部通信工業
『めざせ☆アイドルスター夏色メモリーズ（麻雀編）』ポスターを10名に

119-B 北部通信工業
『卒業FINAL』キャラカード（5枚組み）を20名に

119-C 北部通信工業
『卒業FINAL』ポスターを11名に

120-A ボトムアップ
桜井智テレカを3名に

120-B ボトムアップ
桜井智サイン色紙を3名に

121-A ポニーキャニオン
『SOLAN』テレカを10名に

122-A マイクロキャビン
『ソード&ソーサリー』テレカを5名に

122-B マイクロキャビン
『ソード&ソーサリー』クリアファイルを10名に

123-A マイクロネット
『麻雀狂時代 セブアイランド'96』ポスターカレンダーを15名に

124-A 毎日コミュニケーションズ
『ギャルズパニックSS』ポップを20名に

125-A 松下電器産業
3DOリアルバッグを10名に

126-A マップジャパン
『ヒロインドリーム』テレカを5名に

127-A メディアワークス
『エターナルメロディー』ポスター2枚組セット（SS、PS各1枚）を4名に

127-B メディアワークス
キャラクタのポストカード（約10枚セット）を2名に

128-A やのまん
『BODY SPECIAL264』ジグソーパズルを10名に

129-A ユタカ
『ジャマシーン』カンバッチを25名に

130-A ライズ
『雷電II』ポップを1名に

131-A ライトスタッフ
『ブルーフォレスト物語』テレカを5名に

131-B ライトスタッフ
『バトルタイクーン』テレカを5名に

131-C ライトスタッフ
『ジョッキーゼロ』テレカを5名に

131-D ライトスタッフ
『ブルーフォレスト物語』ポスターを10名に

131-E ライトスタッフ
『ブルーフォレスト物語』下敷きを10名に

131-F ライトスタッフ
『バトルタイクーン』下敷きを10名に

131-G ライトスタッフ
『アルナムの翼』パズルを10名に

132-A リバーヒルソフト
『卒業II』声優サイン色紙、『プライII』シングルCD、『プリンセスミネルバ』シングルCD、『卒業II』販促用CD-G、『伝説のオウガバトル』タペストリーと下敷き全部をセットで3名に

133-A レイ・フォース
『スタートリングオデッセイII』クリアファイルを10名

134-A レックスエンタテインメント
『RUNNING>>HIGH』Tシャツを5名に

135-A レッドカンパニー
『天外魔境ZERO』時計（広井王子サイン入り）を1名に

135-B レッドカンパニー
『銀河お嬢様伝説ユナ』キーホルダーを2名に

135-C レッドカンパニー
『サクラ大戦』ポスターを2名に

135-D レッドカンパニー
『銀河お嬢様伝説ユナ』明貴美加サイン入りポスターを1名に

136-A ワープ
『ショートワープ』を2名に

137-A 童
『ギャルジャン』テレカ、ポスターセットを5名に

この秋イチバンの

大収穫!!

さくいん充実！技の検索性大幅UP！

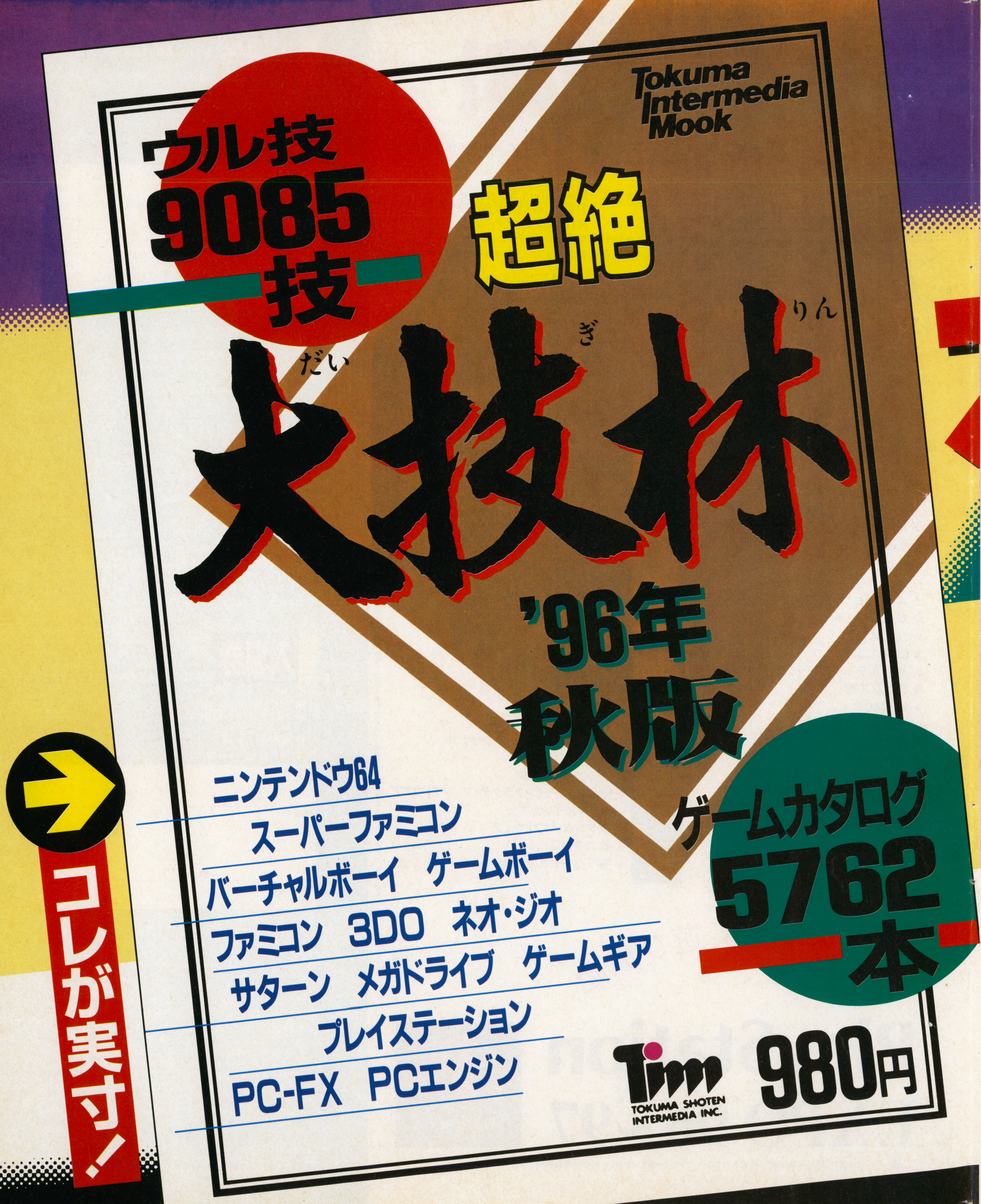
最新!!ニンテンドウ64の30本を含めた
全機種のウル技が、まさに食べごろ!!
日本全国ゲームプレイヤー必携の書
大増補の第3弾、いよいよ登場。

好評発売中!!

B5判
928ページ
定価980円
(税込)

発行：徳間書店インターメディア株式会社
発売：株式会社徳間書店

小社出版物に関するお問い合わせは☎03(3573)8613(販売)までお願いします。

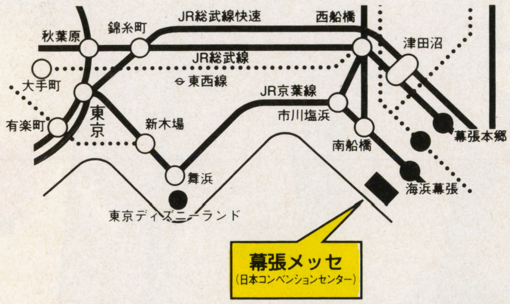

Tokuma Intermedia Mook
ウル技9085技
超絶
大技林（だいぎりん）
'96年秋版
ニンテンドウ64
スーパーファミコン
バーチャルボーイ　ゲームボーイ
ファミコン　3DO　ネオ・ジオ
サターン　メガドライブ　ゲームギア
プレイステーション
PC-FX　PCエンジン
ゲームカタログ5762本
Tim
TOKUMA SHOTEN INTERMEDIA INC.
980円
コレが実寸!

11月2日開幕!

11月2日(土)〜4日(月) 振替休日

'96年11月2日(土)・3日(日)10:30〜17:00/11月4日(月)10:30〜16:30
(入場は終了30分前までとなります。)

★会場—幕張メッセ(日本コンベンションセンター)5・6ホール



★主催—PlayStation Magazine
THE PLAYSTATION
HYPER プレイステーション
★協賛—電撃プレイステーション
★後援—株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント

〈幕張までの交通アクセス〉

電車の場合
- ★JR京葉線・海浜幕張駅から徒歩5分(東京駅から約30分、蘇我駅から約12分)。
- ★JR総武線・幕張本郷駅から幕張メッセ行き、または海浜幕張駅行きバスで15分(秋葉原駅から約40分)。

車の場合
- ★東京都心・羽田方面から約40分。湾岸習志野I.C.(東関東自動車道)、または幕張I.C.(京葉道路)から約5分。
- ★成田方面から約30分。湾岸千葉I.C.(東関東自動車道)から約5分

全52社の最新ソフトが勢揃い!

- ★アークシステムワークス㈱/ドリームキューブ㈱/㈱フェザード
- ★㈱アートディンク
- ★㈱アスキー
- ★㈱アスミック
- ★㈱アトラス
- ★イースリースタッフ
- ★イマジニア㈱
- ★ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント㈱
- ★㈱エクシング
- ★㈱エス・ピー・エス
- ★エレクトロニック・アーツ・ビクター㈱
- ★㈱エンジェル
- ★㈱ガスト
- ★㈱カプコン
- ★㈱カルチャーブレーン
- ★グラムス㈱
- ★KEMCO
- ★元気㈱
- ★㈱光栄
- ★コナミ㈱
- ★㈱コンパイル
- ★㈱ザウルス
- ★㈱サントス
- ★㈱J・ウイング
- ★㈱ジャレコ
- ★㈱小学館プロダクション
- ★㈱スクウェア
- ★㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント
- ★㈱ソニー・ミュージックエンタテインメント
- ★ソフトバンク㈱
- ★㈱タイトー
- ★㈱タカラ
- ★㈱ティー・イー・エヌ研究所
- ★Tears ㈱市川ソフト開発Lab
- ★テクモ㈱
- ★㈱トミー
- ★トンキンハウス
- ★㈱ナムコ
- ★㈱日本一ソフトウェア
- ★㈱ネクサスインターラクト
- ★パイオニアLDC㈱
- ★㈱バリエ
- ★㈱バンダイ
- ★バンダイビジュアル㈱
- ★㈱バンタンインターナショナル
- ★㈱バンプレスト
- ★BMGビクター㈱
- ★㈱ビクター インタラクティブ ソフトウエア
- ★㈱フィルインカフェ
- ★㈱フロム・ソフトウェア
- ★㈱ユタカ
- ★㈱リバーヒルソフト

(50音順)

未体験ソフト、遊び放題。

PlayStation EXPO'96〜'97

PlayStation™

"PlayStation logo"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

★右の入場券に必要事項を記入し、1枚ずつ切り取ってお持ち下さい。入場券は、1枚につき1名様に限り有効です。※注意 会場内の混雑状況により入場制限を行う場合がございますので、あらかじめご了承下さい。

〈キリトリ〉

入場券

PlayStation EXPO '96〜'97
'96年11月2日(土)・3日(日) 10:30〜17:00
11月4日(月) 10:30〜16:30
(入場は終了30分前までとなります。)

会場:幕張メッセ(日本コンベンションセンター)5・6ホール
主催:PlayStation Magazine
THE PLAYSTATION
HYPER プレイステーション
協賛:電撃プレイステーション
後援:株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント

お名前
住所〒　☎ (　　)
学年・職業　年齢(　　)歳

■電車でご来場の場合
ＪＲ京葉線・海浜幕張駅から徒歩5分(東京駅から約30分、蘇我駅から約12分)。
ＪＲ総武線・幕張本郷駅から幕張メッセ行き、または海浜幕張駅行きバスで15分(秋葉原駅から約40分)。
■車でご来場の場合
東京都心・羽田方面から約40分。湾岸習志野 I.C.(東関東自動車道)、または幕張 I.C.(京葉道路)から約5分。
成田方面から約30分。湾岸千葉I.C.(東関東自動車道)から約5分。

- 来場の際は必ず入場券を切り取ってお待ちください。入場券をお持ちでない方は、ご入場できません。
- 車でご来場の場合は有料駐車場をご利用下さい。
- 小学３年生以下のお子様は、保護者の同伴が必要です。
- 会場内での飲食は禁止です。
- 会場内での呼び出しは一切いたしません。同伴者とはぐれた時のため、あらかじめ待ち合わせ場所を決めておいてください。
- 会場内での係員の指示および注意事項に従わずに生じた事故については主催者は一切責任を負いません。

●問い合わせ先
PlayStation EXPO事務局
TEL:03-3573-2856　FAX:03-3573-2857

〈キリトリ〉

入場券

PlayStation EXPO '96〜'97
'96年11月2日(土)・3日(日) 10:30〜17:00
11月4日(月) 10:30〜16:30
(入場は終了30分前までとなります。)

会場:幕張メッセ(日本コンベンションセンター)5・6ホール
主催:PlayStation Magazine
THE PLAYSTATION
HYPER プレイステーション
協賛:電撃プレイステーション
後援:株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント

お名前
住所〒　☎ (　　)
学年・職業　年齢(　　)歳

■電車でご来場の場合
ＪＲ京葉線・海浜幕張駅から徒歩5分(東京駅から約30分、蘇我駅から約12分)。
ＪＲ総武線・幕張本郷駅から幕張メッセ行き、または海浜幕張駅行きバスで15分(秋葉原駅から約40分)。
■車でご来場の場合
東京都心・羽田方面から約40分。湾岸習志野 I.C.(東関東自動車道)、または幕張 I.C.(京葉道路)から約5分。
成田方面から約30分。湾岸千葉I.C.(東関東自動車道)から約5分。

●来場の際は必ず入場券を切り取ってお待ちください。入場券をお持ちでない方は、ご入場できません。
●車でご来場の場合は有料駐車場をご利用下さい。
●小学３年生以下のお子様は、保護者の同伴が必要です。
●会場内での飲食は禁止です。
●会場内での呼び出しは一切いたしません。同伴者とはぐれた時のため、あらかじめ待ち合わせ場所を決めておいてください。
●会場内での係員の指示および注意事項に従わずに生じた事故については主催者は一切責任を負いません。

●問い合わせ先
PlayStation EXPO事務局
TEL:03-3573-2856　FAX:03-3573-2857

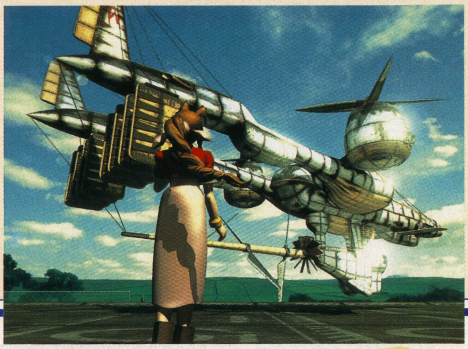
プレイステーションエキスポ '96〜'97

超話題作が真っ先に遊べるよ！

ライトニングレジェンド 大悟の大冒険™

© 1996 KONAMI
ALL RIGHTS RESERVED.

FINAL FANTASY VII™
ファイナルファンタジーVII



©スクウェア

隠し玉もあるよ！

'97年型ゲームに一番乗り！

RAGE RACER™

©㈱ナムコ

画面は開発中のものです。

大物ゲストにも会えるぞ！

クラッシュ バンディクー

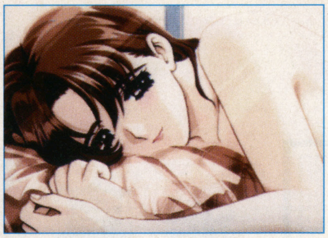
SONY universal interactive studios NAUGHTY DOG

"Crash Bandicoot" and the Crash Bandicoot logo are trademarks and copyrighted properties of Universal Interactive Studios, Inc.
(C)1996 Universal Interactive Studios, Inc.
Source Code (C)1996 Naughty Dog, Inc. All rights reserved.

ファミマガWeekly FMW バーチャルアイドル共和国

この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO

●パソコンゲーム



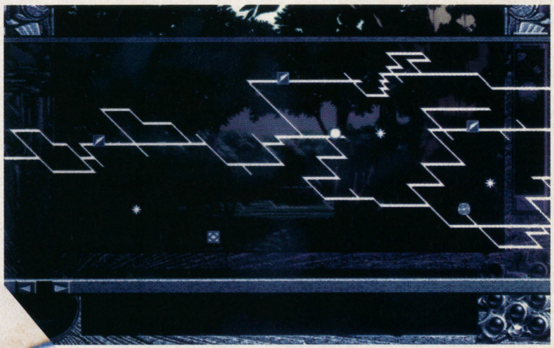
●エルフ／PC-98シリーズ／今秋発売予定／9800円（税別）
ハードディスク専用／ステレオFM音源対応／18禁ソフト

エルフのパソコンゲーム最新作 新システム「A.D.M.S.」に注目

サターン初参入ソフト『野々村病院の人々』で、パソコン界の実力派の力を見せつけてくれたエルフ。『ドラゴンナイト』『下級生』といった人気ゲームの移植も決まって、サターンユーザーの期待も高まるところ。そのエルフの最新作が『この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO（ユーノ）』だ。

エルフのゲームの魅力といえば、やっぱりキレイな女のコのグラフィック。まだ開発中のCGだけど、すでにごらんのクオリティ。プレイしていてドキドキしちゃう女のコのカワイさは健在である。

また単なるアドベンチャーとは一味違う「A.D.M.S.」（アダムス）と呼ばれる新システムも導入。詳細はまだ不明だが、シナリオには定評のあるエルフだけに、さらに奥の深いシナリオが楽しめそう。グラフィック総枚数700枚以上、BGM総曲数100曲をこえる予定だ。

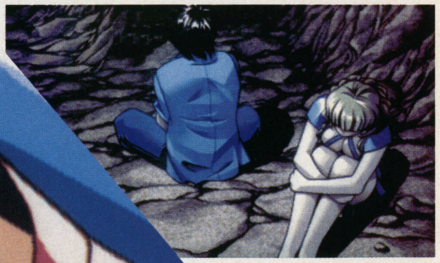


↑↓ゲーム中の基本画面構成だ。下は「A.D.M.S.」の画面のようだ

PC-98の限界をこえたグラフィック

←見よ、16色とは思えないこの美麗なグラフィック。さすがエルフという感じだ。さてこの女のコ、名前はまだわからないけど、このかわいさでストーリーの中心に関係ないはずがない。微妙な表情もよい。期待のバーチャル・アイドルとしても見逃せない

↘もちろんエッチだってバッチリだけど今はここまでね！



↑↓洞窟のなかでふたりきり？　とうぜん恋もある？

※CGはすべて開発中のものです。

©elf

PC-FX共和国

ファミマガWeekly FMW

アンジェリークSpecial2

PC-FX　12月6日発売予定　7800円（税別）
光栄／NECホームエレクトロニクス

⇧プレイヤーの分身になる女王候補。どのような力を秘めているのかはいまだ不明

主人公の少女

クリスマスのころには自宅でラブロマンスを楽しもう！

このコーナーはPC-FXユーザーのために、より詳細な情報を提供していくためのもの。そこで記念すべき1回目は全国のアンジェファンのために、光栄の「アンジェリークSpecial2」担当の泉さまからコメントをいただいた。進行状況などに触れているので、心して読むように。「アンジェを好きな皆さんが、特に気になる守護聖様の顔のグラフィックと、新たに加わる6人のキャラクタのテーマ曲も既に最終調整に入っています。すべてにおいて前作を上回るものを目指しているので苦労しています。またゲームの目的である球体をある程度育てると、イベントが発生して「学芸館」に入ることができます。ここでは自分の能力である「資質」を磨くことができるうえに、さまざまな人たちとの出会いを経験することができるので、今回の最重要ポイントといえるでしょう。全国の女性ファンのために精一杯頑張りますので、応援お願いします。では12月の発売日まで楽しみに待っていてください」

この言葉どおり、アンジェファンは期待して待っていよう。

ストーリー概略

ある日不思議な空間に、意思を持つ謎の2つの球体が発見され、その報告が女王に届いた。女王は「女王候補を呼びましょう」と、宣言。理由のわからぬまま、球体の意思を感じ取れる2人の少女が選ばれた。1人はレイチェル、もう1人が主人公の少女だった。

⇧この「学芸館」には何度も足を運ぶことになりそうだ。なぜなら「資質」を磨く以外にも素敵な男性方と出会うことができるからだ

⇧愛しの守護聖様たちを含め、グラフィックはすべて一新。「風」の守護聖ランディ様も前作より麗しくなって登場

PC-FX SOFT SCHEDULE

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル
10月25日	赤ずきんチャチャ～お騒がせ！パニックレース～	NECホームエレクトロニクス	7800円	ETC
25日	ファーランドストーリーFX	テイジイエル／NECホームエレクトロニクス	7000円	ETC
今秋	ファイヤーウーマン 纏組	NECホームエレクトロニクス	価格未定	シミュレーション
12月6日	アンジェリークSpecial2	光栄／NECホームエレクトロニクス	7800円	シミュレーション
今冬	ルルリ・ラ・ルラ	NECホームエレクトロニクス	7800円	アクション
今冬	ラストインペリアルプリンス（仮称）	NECホームエレクトロニクス／日本アプリケーション	価格未定	ETC
発売日未定	ドラゴンナイト4	NECアベニュー	価格未定	シミュレーション
	卒業R	NECアベニュー	価格未定	シミュレーション
	超神兵器ゼロイガー	NECホームエレクトロニクス	7800円	シューティング
	スパークリングフェザー	NECホームエレクトロニクス	価格未定	ロールプレイング
	こみっくろーど	NECホームエレクトロニクス	価格未定	シミュレーション
	となりのプリンセス ロルフィー	NECホームエレクトロニクス	価格未定	シミュレーション
	惑星攻撃隊りとるキャッツ	NECホームエレクトロニクス	価格未定	シミュレーション
	続 初恋物語 ～修学旅行～	NECホームエレクトロニクス	価格未定	ETC
	みにまむなのにっく	スタジオOX／NECホームエレクトロニクス	価格未定	アドベンチャー
	ペブルビーチの波涛	T&Eソフト／NECホームエレクトロニクス	価格未定	スポーツ
	バウンダリーゲート ドーター オブ キングダム	パックインビデオ／NECホームエレクトロニクス	7800円	ロールプレイング
	天外魔境Ⅲ NAMIDA	ハドソン	価格未定	ロールプレイング
	負けるな！ 魔剣道Z	フィルインカフェ／NECホームエレクトロニクス	価格未定	ロールプレイング

©NEC Home Electronics／KOEI

提督の決断Ⅲ withパワーアップキット

（Mac版）11月29日発売予定、（Win95版）12月13日発売予定
（PC-98）発売中、（Win3.1版）10月25日発売
各1万5800円
光栄

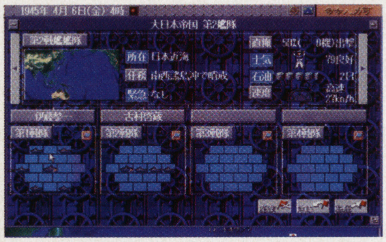
Mac　Win95

太平洋戦争を題材にした戦略級SLG
新しいシナリオ、イベントを追加して再登場

1940年代の太平洋地域を中心に、大艦隊を率いてアジアの覇権を求め戦う、太平洋戦争を題材としたSLG。このソフトは、昨年3月にPC−98などで発売されたシリーズ3作目に、新たに発売されるパワーアップキットを同梱したものだ。

プレイヤーは、連合艦隊（アメリカ軍でプレイする時は太平洋艦隊）司令長官となって海軍の指揮下にある艦隊や軍事基地を運用し、海軍軍令部総長（アメリカ軍の場合は海軍作戦部長）から指示される作戦目標を占領することが直接の目的となる。また、プレイヤーはこのほかに、同盟国への援助を決定したり、新兵器を開発するための予算を割り振る必要があり、相手に勝利するためには、ただ艦隊を動かして敵を攻撃するだけではなく、自分が担当する国の財政や外交関係など戦略的な視点で作戦を考えることが大切になるのだ。

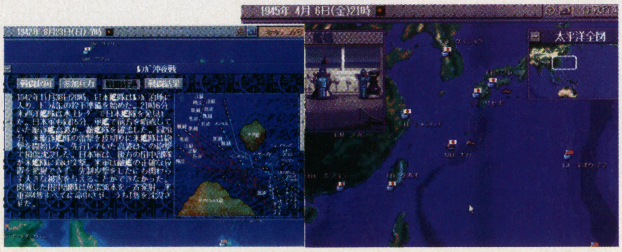
なお、同梱のパワーアップキットをインストールすると、中東でイギリス軍を撃破したロンメル軍団とインドで激突する「ロンメル軍団征東」や、「南太平洋海戦」のように架空の戦況や特定海域を舞台に戦闘のみを楽しめる、新たなシナリオが14本追加されるほか、実際に起こった海戦のデータを記録した「海戦事典」など、さまざまな機能を追加。さらにゲーム中に登場する兵器の性能をエディットしたりできる。



↑艦隊は複数の船からなる戦隊で構成される。指揮官は戦隊ごとに任命することが可能だ

↑「ロンメル軍団征東」では、各国の最新兵器が激突

↓命令を出している時以外のゲーム内の時間は、常にリアルタイムで進行する



←太平洋戦争中に発生した、35の海戦の資料を収録している「海戦事典」

SOFT SCHEDULE

Macintosh

10月25日	平安魔都からくり綺談 其ノ一「序ノ章 火龍は吠えているか！」 バンダイビジュアル 5800円 ETC

Windows95

10月24日	AREA51 ゲームバンク 7800円 シューティング
24日	Assault Rigs ゲームバンク 7800円 シューティング
24日	BEDLAM ゲームバンク 7800円 シミュレーション
24日	パズルボブル ゲームバンク 7800円 パズル
25日	あらびあんKID ForWindows95 スキー 4950円 アクション
25日	ウキウキ釣り天国3 人魚姫のボート釣り テイチク 5800円 シミュレーション
25日	ゲーム日本史 ～革命児 織田信長～ 光栄 7800円 ETC
25日	シティーハンター ザ・シークレット・サービス バンダイビジュアル 9800円 アドベンチャー
25日	フランキー・ザ・アドベンチャー フューチャーパイレーツ 4800円 RPG
25日	レジオゾーン KSS 1万1400円 アドベンチャー

Macintosh/Windows95

10月18日	H ガイナックス 9800円 ETC
25日	スーパーマリオコレクションスクリーンセーバー バンダイビジュアル 5800円 ETC
25日	岩男潤子／風のたより～Sylph the Eternal～ バンダイビジュアル 5800円 ETC
25日	高田明美作品集 eyes～PATLABOR Illustration～ バンダイビジュアル 9800円 ETC
25日	バーチャルスタジアム '97vol.2 フジテレビジョン 4800円 ETC
25日	高城剛のマルチメディア論 フューチャーパイレーツ 3800円 ETC
25日	フランキーが教えるインターネット フューチャーパイレーツ 2800円 ETC
30日	ネイキッドアイズ 中野愛子「デリシャス」 インナーブレイン 2000円 ETC

©KOEI・The Avalon Hill Game company／GLAMS・SystemSoft Corporation

過ごしやすい秋の夜長にウォーシミュレーション
モニターの奥に広がる戦場へ思いをはせよ

日々発売されるパソコンソフトをテーマごとに集めた「パソコン共和国」。第1回目はウォーシミュレーションゲームを特集。冷静な判断を必要とするこれらのゲームは、涼しくて頭脳もさえる、秋の夜長に最適だ。

近代～現代を舞台にしたウォーシミュレーションタイトル

陸海空の各兵力の共同作戦が本格的になった近代以降の戦いを扱ったゲームを紹介。興味のある時代や兵器で選ぼう

ロンメル装甲師団1941

Mac&Win95

10月18日発売／9800円／グラムス

1941年11～12月にかけて、北アフリカのトブルク周辺で行われた戦い「クルセイダー作戦」を再現したゲーム。

プレイヤーはドイツ・アフリカ軍団か連合軍のいずれかを選択し、地中海沿岸の都市トブルクをめぐる6つのシナリオを戦うことになる。

天候や援軍が到着する予定日を確認しながら、効率のいい戦略を立てていこう

砲撃や航空支援など、行動の一部をコンピュータに任せることもできる

D-DAY

Mac&Win95

11月22日発売／9800円／グラムス

史上最大の作戦として知られるノルマンディの戦いを扱ったSLG。プレイヤーは、天候の変化や補給状態を確認しながら、さまざまな兵科で構成された部隊に指示を与え、作戦目標の達成を目指す。

部隊は、複数のユニットで構成された軍団という単位で行動させる。これが基本だ

ゲームの難易度は、制空権や天候、勝利条件などの設定項目をそれぞれ変更することで、細かい調整ができるようになっている

大戦略V バリューパック

Win95

発売中／14800円／システムソフト

現用兵器を扱ったSLG『大戦略V』に、別売りのマップ集を同梱したお徳用ソフト。マップ集にはゲームに登録されている部隊長の能力を変更できる「部隊長エディタ」も入っている。

兵器の再設計が可能

弱体な兵器を無敵の性能に再設計しなおすことも可能だ

14本の新たなシナリオ

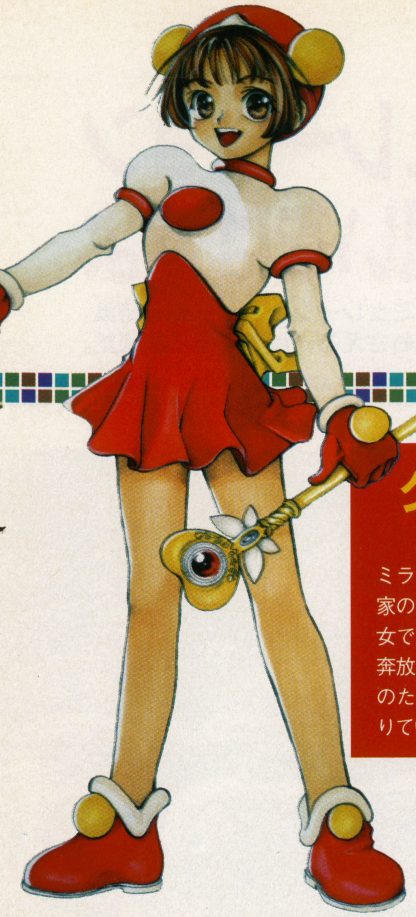
「奇襲失敗」などの架空シナリオが合計14本追加されている

ファミマガWeekly FMW

アーケード共和国

プリクラ大作戦

稼働中
アトラス



クララ

ミラクルワールド王家の娘。三姉妹の次女で双子の姉。自由奔放で楽天家。修行のため、地上界に降りていた。

クララとキララ、そしてグレイ ゆかいな仲間の王女救出大作戦

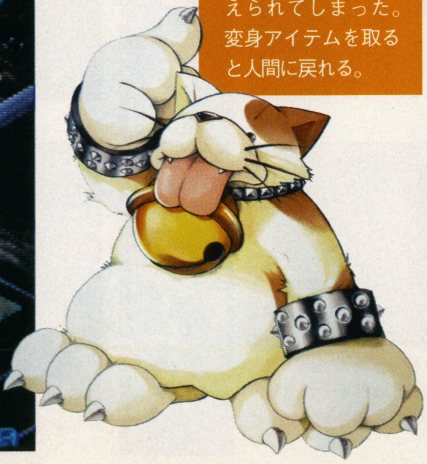
クォータービューのアクションゲームであり、シューティングの要素も取り入れた『プリクラ大作戦』。3人のキャラの中から1人を選びショットやアタック、ボム攻撃で迫りくる敵をやっつけながら、機械軍団に連れ去られたウララ王女を助け出すのが目的だ。

舞台となるのは魔法の国「ミラクルワールド」。ステージ数は全6ステージ（分岐ステージを含むと8ステージ）あり、各ステージの最後にはお約束のボス戦もある。

このゲームの見所は何といってもキャラのアクション。セレクトできるキャラは『豪血寺一族』でお馴染みの「クララ」、その双子の妹である「キララ」、そしてさらわれたウララ王女の恋人でもある「グレイ」の3人。各キャラごとに攻撃方法が異なり、その動きはコミカルで見ていて楽しい。また、それぞれ変身アイテムをとることで一定時間無敵キャラに変身することもできる。

そして、このゲームを楽しむもう一つの要素として「ピュ

●早くもサターンに移植が決まっている



グレイ

マジカルオーブが奪われたとき、魔法で中途半端な動物に変えられてしまった。変身アイテムを取ると人間に戻れる。

期待のNEWタイトル

サムライスピリッツ 天草降臨

10月末　SNK

人気シリーズの第4弾。登場キャラは前作『斬紅郎無双剣』から12名、旧サムライシリーズから3名、そして新キャラ2名を加えた総勢17人。新要素「怒り爆発」の導入により、一か八かの勝負ができるようになった。

●怒り爆発は怒ゲージと引き換えに一発勝負ができる

緋雨閑丸　天草四郎時貞

©SNK・ATLUS・SEIBU KAIHATSU・KONAMI・TAITO

巷のゲーセンの主流は対戦格闘だけれど、負けじと他ジャンルも良作がいっぱいだ!!

『バーチャファイター3』の登場などで対戦格闘アクションはさらに盛り上がりを見せている。しかし、アクションやシューティングだってそれに負けじとおもしろい。今回はそんなジャンルの新作情報をお届けするぞ。

⬆クォータービューのアクションは最初はとまどうかもしれないが、慣れれば大丈夫

アエッグシステム」があげられる。

ピュアエッグとはゲーム開始時にキャラクタの後ろに付いてサポートしてくれる卵のこと。この卵はステージごとに一定の条件を満たすことで、いろいろなものに変化してゆく。その変化の形態は、プレイヤーの行動内容で決まってくるのだ。敵をショットで倒すと出てくる「動物」。アタック攻撃で倒したときの爆発の連鎖でまた敵を倒すと出てくる「宝石」。このどちらを取っていくかでピュアエッグの変化形態が違ってくるようだ。『女神転生』のジャックフロストに変化する場合もあっておもしろいぞ。いろいろと試してみて、ピュアエッグを頼りになるヤツに育て上げよう。

キララ

三姉妹の三女。いつもニコニコしていておっとりしている。本人は気づいていないが、ちょっとアブナイところあり。

純粋にシューティングゲームを楽しみたい人はこちら

ここで紹介する3本のタイトルはいずれも名作シリーズの流れをくんだもの。ファンならプレイあるのみ！

雷電ファイターズ

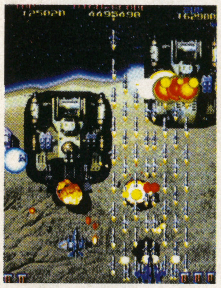
10月末
セイブ開発

セイブ開発のSPIシステム第4弾。機体の性能、武器ともに異なる5種類の戦闘機を操る縦スクロールシューティングゲームだ。

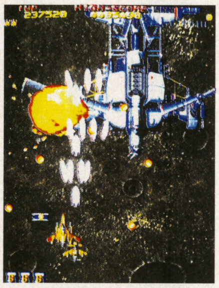
攻撃方法はショットとボンバーの2種類あり、パワーアップアイテムを取ったあと、ショットボタンを押したままにしてパワーを溜めると、パワーアップの状態により特殊攻撃が変化する。

プロペラ機を主体とした、時代を感じさせる重厚なグラフィックと『雷電シリーズ』から受け継がれる、陸、海、空を舞台とした現実感のある背景が特徴。硬派なSTGだ。

⬆選べる機種は5種類だが、標準、重装備、高機動タイプがある



⬆見よ、この弾の嵐を！



⬆オーソドックスなSTGだ

ソーラーアサルト

未定
コナミ

コナミの大人気シューティングゲーム『グラディウス』が3Dポリゴンを駆使した、かつてないSTGとして復活する。先日のAMショーで出展されていたので、プレイした人もいるだろう。気になる稼動時期は今のところまだ未定。

Gダライアス

未定
タイトー

先日のAMショーでビデオ出展され、注目を集めた、FX-1というポリゴン基板を使ったシリーズ最新作『Gダライアス』。

発売は早くて年末になるとのこと。

⬆ダライアスが3Dポリゴン？ 超期待！ この画面は、どうやらボス戦のようだ。ゾーン表示が2つあるのが気になる

⬆お馴染みのビッグバイパーとロードブリティッシュ、アルビニアの3機種がある。アルビニアが今作、初登場機だ

東京都／虎霧峻

10.25

最強チームとライバルたちの拳が交わる!!

3人がチームを組んで戦う人気シリーズ第3作。ボスキャラの2人が使えるのはネオジオCD版だけの新要素

ネオジオCD ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

SNKの人気キャラクタたちが集まり、3人で1つのチームを組み、戦いを繰り広げる格闘ゲームのシリーズ第3作。CD版にはカートリッジ版とは異なる、オリジナルの要素も含まれている。

システムとしては、前作で好評だった、キャラクタを自由に組み合わせることができるチームエディットが継承されている。その一方で、「攻撃避け」が、後ろへの飛び退きや相手に回り込む「緊急回避動作」に変更された。また、相手が防御していても連続攻撃をすることによりガードを崩す「ガード弾き」や、キャラクタがダウンするのを防ぐ「ダウン回避」などが追加された。これにより、さらにテンポアップした戦いができるようになった。

キャラクタも何人か入れ替わり、「餓狼伝説」シリーズからは「ギース」と「クラウザー」、「龍虎の拳」シリーズから「Mr.BIG」と「藤堂香澄」が参加。さらに、シリーズオリジナルのキャラクタとして女戦士の「レオナ」と、前作までのボスキャラだった「ルガール」の元秘書「マチュア」、「バイス」の3人が加わった。

そして、ネオジオCD版最大の特徴は、「神楽ちづる」と「ゲーニッツ」の2人のボスキャラが、隠しコマンドによって、CPU戦、2P対戦で使うことができることだ。また、「草薙京」、「八神庵」、「神楽ちづる」でチームを組むと、シリーズのストーリーに絡んだデモが追加される。

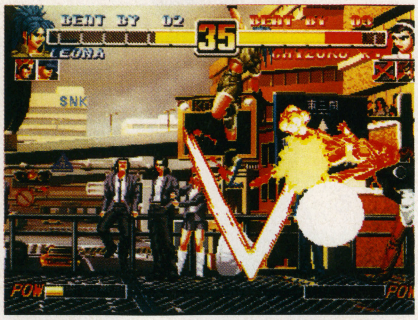
オロチ四天王、風の使い手
ゲーニッツ

八咫の鏡を護る者
神楽ちづる

➡神楽姓を名のるが、本名は八咫(やた)。三種の神器の鏡を守護する

⬅オロチ八傑衆、四天王のひとり。基本的には紳士だが、オロチへの忠誠のためならば残忍な男になる

➡古武術を使う神楽ちづると風を操るゲーニッツ。チームバトルだけでなくシングルモードでも対戦できる


➡派手な超必殺技も健在。初参加のレオナのVスラッシャーが炸裂

SNK
10月25日発売
8800円
CD-ROM

⬆草薙京、神楽ちづる、八神庵の3人が組んだ3種の神器チーム。いにしえから伝わる力量を発揮できるか

⬆登場人数は総勢29人。チームエディットで魅力的な3人を選択しよう

©SNK

10.25

3D格闘界にカプコンの剣闘士たちが集う

数ある格闘ゲームの中でもキャラクタの個性では1・2を争うこのゲーム。業務用から早くもプレイステーションに登場

プレイステーション **スターグラディエイター**

宇宙ステーションらしきところでハヤトとガモフが死闘を演じる

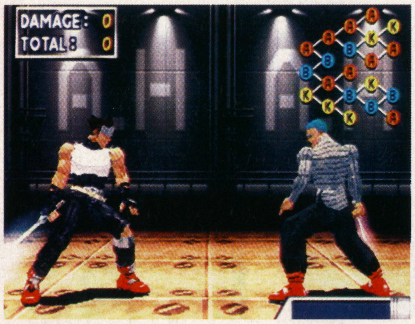
最初に選択できるキャラクタは9人　ひと癖もふた癖もある奴らばかりだ。特に左のサターンと右のゴアは濃い

カプコンが自信を持って世に送り出した『スターグラディエイター』はゲームセンターで、格闘ゲーマーたちにもかなりの人気だった。それが予想を遥かに超える早さで自宅で楽しめることになった。なんといっても3Dで表現されたグラフィックは美しく、プレイヤーを飽きさせることはない。またキャラクタそれぞれに細かいストーリー設定がされており、格闘シーン以外にもかなり力が入っている。基本的な攻防は主にそれぞれが所持している武器を使用して行われ、大きく分けて頭上から下に振り下ろす縦斬りと、真横になぎ払う横斬りの2種類がある。この攻撃の概念は今までの格闘ゲームにはなかったものだ。もちろんパンチやキックやガード、投げなど格闘ゲームの基本となる要素も良くできているので、今まで以上にハイレベルな駆け引きが必要とされる。発売日はもうすぐなので、今から使うキャラクタを決めて楽しみに待っていよう。

格闘を極めるための2つのゲームモード

通常のアーケードモードと対戦モードのほかには、グループバトルとトレーニングの2つのモードがある。前者はいろいろなキャラクタを選択して、熱い対戦が楽しめ、後者は技がなかなか出ないという人のために、プラズマコンボやガードを自分の納得がいくまで練習できる。

グループバトルに参加する人数は1人から5人までの間で決めることができる



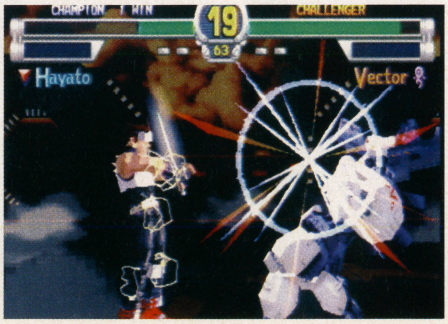
画面右上の表示がプラズマコンボ入力のための分岐パターンなのだ

強力な攻撃やハデな必殺技のオンパレード

スターグラディエイターの醍醐味ともいえるものが、豪快かつ華麗な技の数々である。各キャラクタの持つ通常技だけ見ても、かなり特異なものが多くおもしろい。また返し技としてプラズマリベンジとプラズマリフレクトの2つがある。前者は敵の縦斬りと横斬りに合わせてコマンドを入力すると、攻撃を跳ね返し、一瞬のうちに反撃に転ずる。後者は敵の技を弾き体勢を大きく崩すことができ、その間に技を叩き込むことが可能。またプラズマコンボという連続技がある。ボタンを押す順番によっていろいろな技を出すことができる。パターンによってはファイナルコンボという攻撃につながり、敵に大ダメージを与えることができる。他に1ラウンド中に1回だけ出すことのできる、プラズマストライクと呼ばれる必殺技もある。これはまさに一撃必殺であり、試合をひっくり返すことも可能。上手く使いこなせば無敵だ。

画面左が魔法使いのゴア。この巨大化の技を使うと、身体が2倍近くにもなる

ジューンのプラズマコンボのうちでも可愛らしく後ろ足で敵を蹴り上げる技



大逆転を狙ったハヤトのプラズマストライクがベクターに炸裂

カプコン
10月25日発売
5800円
CD-ROM
メモリーカード
(1ブロック)

FIGHTING ACTION

NOW ON SALE!!

©CAPCON

東京都／虎霧峻

今週のRPG

THIS WEEK "ROLE-PLAYING" GAME

ROLE-PLAYING

NOW ON SALE!!

10.19 ▼ 10.25

10.25

美しいグラフィックで「魅せる」RPG

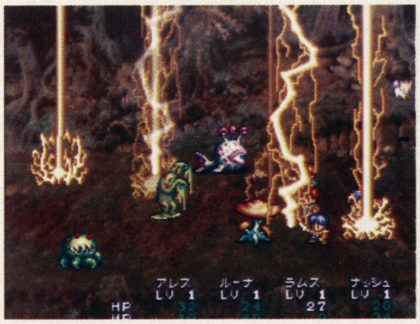
流れるようなアニメーションシーンが各所で光る。まるで映画の中に入り込んだような錯覚を覚えることだろう

セガサターン ルナ シルバースターストーリー

フルアニメーションのオープニング。TVアニメと比べても遜色がない

以前、MEGA-CDで好評を得た名作RPG、『ルナ ザ シルバースター』のリメイク版がセガサターンで登場。世界観やキャラなどは前作を継承しているが、システム面に改良を施し、シナリオは中盤以降、展開が大きく異なるものとなっている。そのため、MEGA-CD版をプレイしたことがある人でも新鮮な気持ちで遊ぶことができるだろう。その美しさに定評のあったグラフィックも、サターンの画像処理能力を活かし、格段に質が向上している。特に、重要なイベントが起こるたびに挿入される全40分にも及ぶアニメーションシーンは、複雑なカメラワークを実現するために、セル画を一切使わずにすべてコンピュータで作成したという力の入れよう。TVアニメと見間違うほどの高いクオリティとなっている。また、戦闘時や通常画面の会話時に、キャラクタの感情に応じて表情が細かく変化するなど、ゲーム全般を通して、スタッフの絵に対するこだわりが感じられる。

　基本システムはオーソドックスなものだが、コマンド類はすべてアイコン化されており、装備やアイテムの受け渡しなどが一目でわかるように細部まで工夫されている。戦闘時も、仲間の行動をAIに任せることができるなど、プレイヤーの遊びやすさに重点をおいたシステムだといえる。



戦闘シーンも派手な演出。高い威力の魔法を使えば、ご覧の通りの迫力だ

通常画面でもきめ細かな描き込みがされている。サターンならではの質の高さ

生命感あふれるキャラ達

キャラクタデザインは前作と同じく、「ふしぎの海のナディア」、「OVAジャイアントロボ」で有名な、窪岡俊之氏。キャラに命を吹き込む声優陣も、石田彰、氷上恭子らといった一流ぞろい。この豪華スタッフの手によって、個性豊かなキャラ達が物語を一層引き立ててくれる。

こんなコミカルなシーンもある

アレス

本編の主人公。彼の育った村の英雄である、ドラゴンマスター、ダインに憧れており、いつか自分も冒険の旅に出ようと考えている

ナル

羽の生えたネコのような不思議な生き物。アレスの喧嘩友達といったところ

角川書店／ゲームアーツ
10月25日発売
6800円
CD-ROM
バックアップメモリー
（129ブロック）

©STUDIO ALEX／GAME ARTS／角川書店／JAM キャラクタデザイン 窪岡俊之

東京都／須田さぎり

10.25

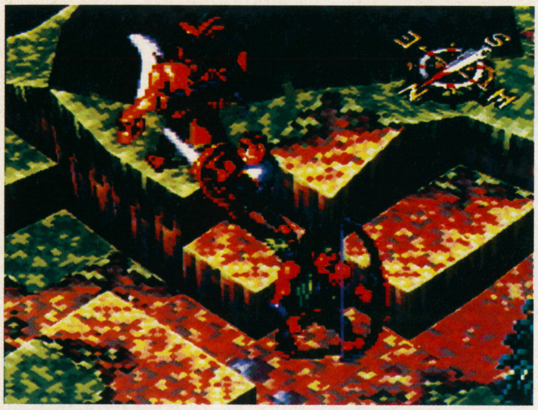
英雄の剣をめぐり、巻き起こる戦乱の嵐

高低差のある立体的なフィールドが戦場だ。戦闘時の演出は、拡大、回転機能をフルに使ったド派手なものとなっている。

プレイステーション ヴァンダルハーツ ～失われた古代文明～

このゲームの主人公は「黒い疾風」と呼ばれる凄腕の剣士、アッシュ・ランバート。彼と、彼の率いる傭兵団は、15年前に滅んだ旧王朝の遺産を巡る動乱に巻き込まれていくことになる。

ターン性の面クリア型シミュレーションRPG。その面ごとに課せられたさまざまな勝利条件を満たすことで次の面へと進んでいく。システムの特徴に、ユニットの向き、高低差を持った戦場の2つがある。ユニットは側面や背後から攻撃を受けると、正面から攻撃を受けたときより高いダメージを受ける。地形の高低差はユニットの移動範囲を制限し、戦闘時にも大きく影響を及ぼす。高いところから低い位置に攻撃をしたときは射程が通常時よりも伸びるのだ。逆に、高い位置への攻撃の際は射程が短くなってしまう。これらの特徴を把握し、また、戦場の障害物を利用することで戦闘を有利に進めることができる。比較的シンプルなシステムで、プレイヤーが知恵を絞って戦わないと勝てないところに醍醐味がある。



↑戦闘時には、自動的にカメラがズームアップしたり、視点が回転するなど、カメラワークで迫力の演出が施される

↑高い位置から弓を打ち下ろすと、射程が伸びる。敵より先に有利な位置を占めることが重要になる

属性づけされたユニット

各ユニットは7つある属性のうちのいずれか1つに属している。そして、「飛」属性のユニットは「弓」属性に弱いというように相性が設定されていて、与えるダメージなどに影響を及ぼす。軍団内の属性が偏らないよう、バランス良くキャラを育てることが必要

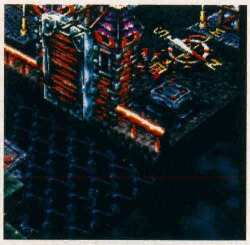
↑ステータス画面。相性を考慮して戦うために、チェック

戦	攻守に優れた万能ユニット。部隊の主力
甲	物理攻撃に対する防御力は高いが、魔法に弱い
魔	主に攻撃魔法を使う。物理攻撃に弱い
聖	主に回復魔法を使う。物理攻撃に弱い
弓	離れた敵を弓を使って攻撃することができる
飛	移動力が高く、障害物を飛び越えて移動できる
武	肉弾戦もできる魔法使い。しかし、決め手に欠ける

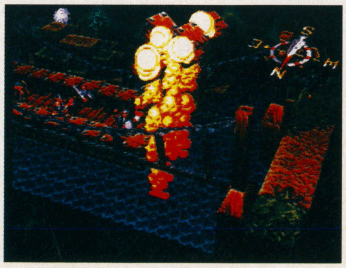
多種多様な地形が戦場

戦闘の舞台は草地に限られているわけではなく、街中、砂漠などバラエティに富んでいる。それぞれ地形や障害物に特徴があり、戦場によっては、橋を下ろすためのスイッチや、高所に移動するためのブロックなど特殊な仕掛けが施されていることがある。これらの中には直接MAPクリアに関係してくるものまであり、特に重要なものは戦闘中のメッセージなどで解説される。見落とすことのないように注意すること。

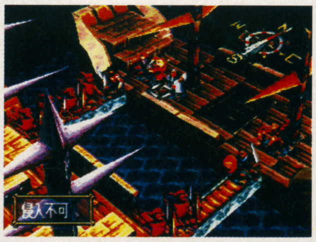
↑横のスイッチを押すことで橋がおりた。こんな仕掛けはまだ序の口



↑跳ね橋が上がっていて、このままでは向こう側に渡れない…



↑吊り橋の上での戦闘。片端は爆破されたため、後戻りはできない！



↑ときには船上が戦場にもなる。細い一本橋の上が激しい攻防の舞台となることは一目瞭然だ

SIMULATION

NOW ON SALE!!

コナミ
10月25日発売
5800円
CD-ROM
メモリーカード
(2ブロック)

©KONAMI／KCET

10.25

3D空間で繰り広げられるポリゴン艦隊戦

戦場が立体空間というポリゴン艦隊シミュレーション。そのシステムを理解しないことには戦闘に勝利することはできない。

プレイステーション AUBIRDFORCE

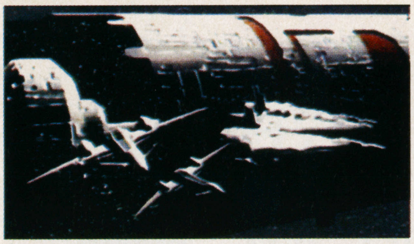
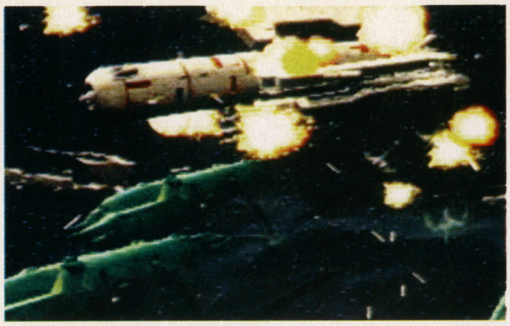
戦場が3D空間というポリゴン艦隊SFシミュレーション。プレイヤーは、敵軍に制圧された祖国「デュミナス王国」解放のために立ち上がる革命軍の一部隊長となって、全30以上に及ぶ壮大なマップをクリアしていく。

この『オウバードフォース』の特徴は、なんといっても戦場が3D空間で形成されていること。トップビューとサイドビューからの視点によって立体的な空間をかもしだし、前後左右上下に移動可能で攻撃もできる。2Dよりもより戦略性が高い。また登場する戦艦などのユニットもすべてポリゴンで描かれており、移動時や戦闘時ではアニメーションもする。

もう1つの特徴は、登場するユニットが非常に豊富なこと。戦艦や空母、戦闘機、機動兵器など多種多様のユニットが登場する。作戦に合わせて、艦隊の編成や装備の変更を行なう必要があり、この部分でも戦略性が高いと言えよう。

また搭乗するパイロットは戦闘を重ねることで成長し、シナリオクリア後、戦果によって勲章が与えられることもある。エースパイロットを育てる楽しみもあるわけだ。

各シナリオの出撃前には、戦場となるマップの解説と「ステーションを占領せよ」「友軍機を救出せよ」といった作戦指令が下される。その後、それに合わせて出撃するユニット・パイロットを決定し、装備を整えよう。編成が終了すれば、いよいよ戦闘開始。各戦艦や戦闘機、機動兵器は移動距離やHP、装備できる武器の種類が異なるので、特徴をよく把握して戦闘が有利な展開になるよう進めよう。また戦闘はターン制で行われるが、各シナリオごとにターン数が設定されているので、ぼやぼやしてはいられない。その間に勝利条件をクリアせねばならないのだから。

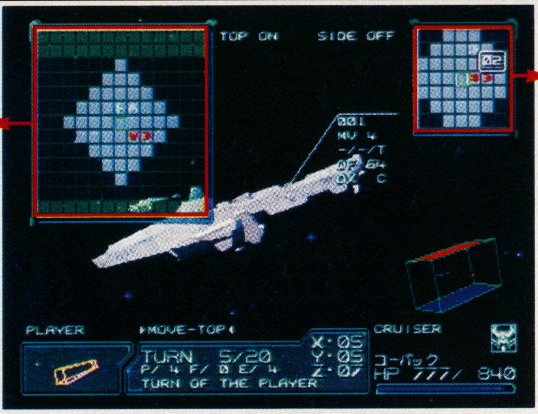



⇧⇨デュミナス軍とデトロワ軍の戦いを描いた美麗なオープニングデモ。まるでアニメ映画のようで、壮大なストーリーを予感させる

2つのレーダーを使って、立体空間を制覇する

戦場は立体空間。自軍・敵軍の正確な位置、距離を把握しておかないことには勝利はありえない。縦と横、2つのレーダーをうまく活用しよう。画面左上にあるのがトップレーダー、右上にあるのがサイドレーダー。ボタンで切り替えることができるので、移動するときは、まずどちらかのカーソルを動かして仮決定し、レーダーを切り替えて本決定する。攻撃の場合も同様だ。

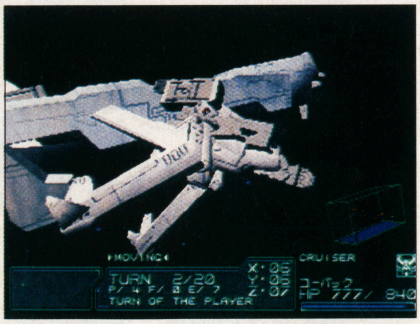
トップレーダー
マップを真上から見た視点。前後左右の位置が分かる。



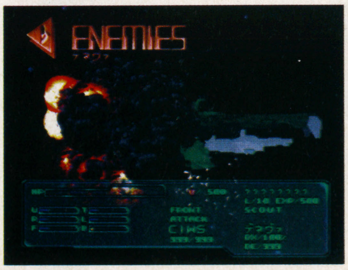
サイドレーダー
マップを真横から見た視点。上下の位置を確認できる。

⇧レーダー内の青い部分が移動可能距離。敵を攻撃する際は、背後や真下から攻撃すると効果が高い。位置をよく把握しよう

⇧ゲームスタート時、プレイヤーの分身となるキャラを選択する



⇨機動兵器や戦闘機は艦艇に搭載される。帰還すればHPや弾数が回復する



⇧見事に敵艦を撃破すれば、そのパイロットにはまとめて経験値が入る

⇧戦闘時にはポリゴンで描かれた戦艦や戦闘機がアニメーションする。迫力満点でSFファンにはたまらない

バンダイ
10月25日
発売6800円
CD-ROM
メモリーカード
(4ブロック)

©BANDAI

10.25

最強のモンスター軍団を作れ

セガサターン マスター・オブ・モンスターズ～ネオジェネレーションズ～

パソコン版で人気を博したシミュレーションゲームがサターンに登場。剣と魔法のファンタジー世界を舞台に、モンスターたちを率いるモンスターマスターとなって敵を打ち倒していくのだ。

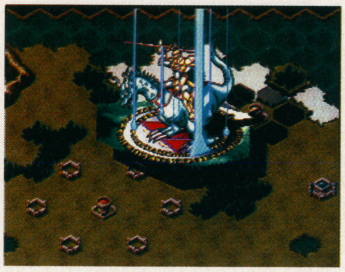
プレイヤーの分身となるモンスターマスターは6人の中から1人を選べる。それぞれに知力が高い、物理攻撃が高いといった特徴があるので好みのマスターを選ぼう。

今回、用意されているマップは50種以上。敵を全滅させるか、敵の城や塔をすべて占領すればマップクリアだ。戦闘の主力となるのはマスターが召喚するモンスターなのだが、モンスターを戦わせることにより、マスターの支配力が高まる。支配力が高まればそれだけ多くのモンスターを戦わせることができ、展開が有利になる。また、モンスターは戦闘をし、経験値を獲得することでレベルアップする。レベルが一定以上に達すればクラスチェンジができ、より強いモンスターへと進化することが可能。さらに一定の条件を満たすことでモンスター同士を融合させることもでき、より強力なモンスターを生み出すこともできる。

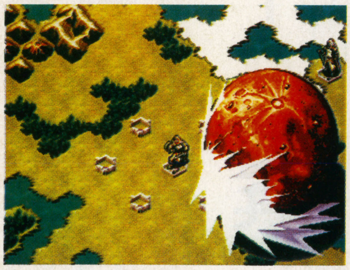
↑戦闘シーンはズームアップされ、剣や魔法攻撃などがアニメーションする

↑マスターは6人の内から1人を選べる。属性や能力に違いがあるので、どういう戦闘をしたいかで決めよう

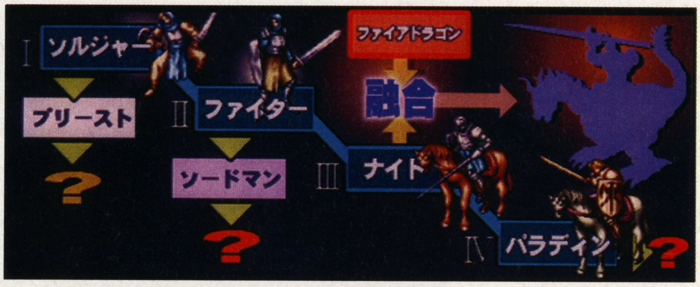
↑これがマップ画面。時間の概念もあるので1ターンごとに背景の色が変わる



↑マスターが城や塔にいるときにのみ隣接するヘックスに召喚できる



↑マスターのみが使える大魔法も視覚効果は抜群。これは「メテオ」



↑モンスターはこのように進化してゆく。より強力なモンスターを目指せ！

東芝EMI
10月25日発売
6800円
CD-ROM
バックアップメモリー
(220ブロック)

1025

なるかF1ドリーム

プレイステーション 童夢の野望～F1NIPPONの挑戦～

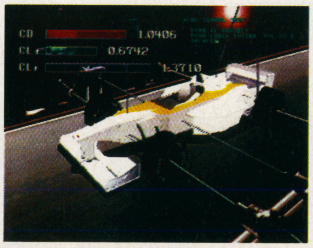
このゲームは、F1マシンを1から作り上げ、鈴鹿サーキットで1分38秒023（昨年鈴鹿で行われたF1グランプリの予選ポールタイム）よりも速いコースタイムを出すのが目的だ。

作りも非常に凝っていて、タイヤやエンジンの位置を決めるパッケージレイアウトから始まり、各パーツの選択、風洞実験テスト、クラッシュテスト、そしてシェイクダウンテストなど、実際にF1マシンが作られる工程をそのままシミュレートしている。

↑鈴鹿サーキットでのタイムアタック場面。マシンはどこまで速くなるか

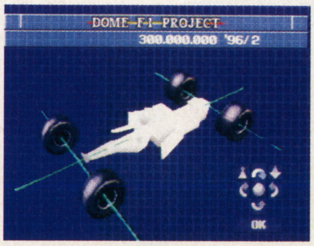
↑ポリゴンで描かれたF1マシン。鈴鹿の景色もきちんと再現されている

OZクラブ
10月25日発売
6800円
CD-ROM
メモリーカード
(3ブロック)



↑エアロデザインの終了後、空洞実験をする。そのマシンのダウンフォースがどうなのかを解説してくれる

↑マシンのフロントやリア、カウルなどの各パーツを選択するエアロデザイン。ダウンフォースに影響する



↑マシンのレイアウトパッケージ。タイヤやエンジン、ステアリングの位置などミリ単位で設計できる

©SystemSoft／TOSHIBA EMI・DOME／OUTBACK／OZ CLUB

東京都／須田さぎり

NOW ON SALE!!

10.19 ▶ 10.25

今週のシューティング

THIS WEEK "SHOOTING" GAME

SHOOTING

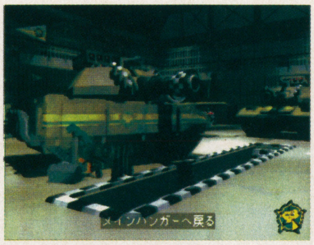
10.25 ファンキーな傭兵たちが大活躍

プレイステーション｜セガサターン シェルショック

5人の傭兵たちが最新鋭の戦車を操り、正義と平和のために戦場を駆け巡る3D視点のシューティング。ミリタリーものは渋さを追求しがちだが、このゲームは陽気なアクション映画のようなテンポとノリノリのサウンドが戦闘シーンを盛り上げている。

ゲームは毎回、基地でのミッション説明から始まる。ここで作戦の内容や現場の状況を把握したら、いよいよ戦闘開始。使用する戦車の初期装備には、地上の敵を攻撃する240ミリの主砲と、上空、地上の両方を攻撃できる60ミリのチェーン・ガンがある。どちらも弾数は無制限なので、心配無用だ。この2つの武器をうまく使い分けて、敵の部隊を倒していこう。戦車の機体はアーマーで防御されているが、攻撃を受けると耐久力が下がるので、スクリーンにあるゲージには注意しよう。さらに、敵は四方から攻撃をしてくるので、レーダーにも気を配ろう。また、ピンチになったとき、基地のワークショップで救援装置を買っておけば、ミッション中1回だけA10爆撃機の救援を受けられる。無事にミッションをクリアすると、成績が発表され、また、稼いだ資金で戦車をグレードアップして、次の戦闘に備えるのだ。

⬆5人の傭兵は元・米陸軍特殊部隊の隊員。左から、イヤーショット、9-1-1、ドッグ・タッグ、D・ツアー、プロップス



⬆部隊自慢の新型戦車「M13プレデター」。強力な主砲とチェーン・ガンがメインウェポン

➡敵の兵員輸送車を発見。遠距離からありったけの実弾を叩き込め

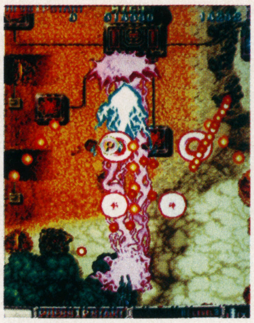
⬆木箱は大切な資金源。回収してキャッシュをもらい戦車をグレードアップしよう

エレクトロニックアーツ・ビクター(EAV)
10月25日発売
5800円
CD-ROM
プレイステーション
メモリーカード
(1ブロック)
バックアップメモリー
(8ブロック)

10.25 強力ショットで猛攻

セガサターン BATSUGUN

業務用で人気のあったシューティングが3年の時を隔てて復活。機体には、ワイド、レーザー、分裂ショットを装備した3タイプがある。武器は通常のパワーアップのほかに、倒した経験値により3段階までアップする。追加されたアレンジ版のサウンドも必聴。



➡搭載された武装進化システムにより、派手にパワーアップする

バンプレスト
10月25日発売
5800円
CD-ROM
バックアップメモリー
(12ブロック)

10.25 3Dスペースバトル

プレイステーション DEATH WING

宇宙空間を舞台にした3D視点のシューティング。さまざまな位置からの敵の攻撃はまさしく3次元チェスの様相を呈している。自機の視点は3つから選択でき、武器の3タイプのレーザーは軌道や攻撃力がそれぞれ違うので、状況による切り替えが必要になる。

⬆単身で敵の巨大戦艦に攻撃を挑むスペースファイター。機動性をいかした戦略をたてろ

サイバーテックデザイン
10月25日発売
5800円
CD-ROM
メモリーカード対応
(1ブロック)

©CORE DESIGN・TOAPLAN/BANPRESTO・Cyber Tech Designs

宮城県／山田猫吉

今週のスポーツ

THIS WEEK "SPORTS" GAME

10.19▶10.25

10.25

実在のスタジアムで熱い試合

セガサターン　ワールドベースボールII

セガから出ている『グレイティストナイン'96』のメジャーリーグ版が登場。実写に近い動きで本場大リーガーたちのプレイを、思う存分堪能することができる。画面上に表示される文字や実況はすべて英語なので、これだけでもかなりメジャーの雰囲気を味わうことができる。ゲームモードは最高レベルの選手をそろえたオールスターをはじめに、エキシビジョン、ペナントレース、プレイオフの4つが用意されているので長く楽しむことができる。またイベントとして雨が降ったりして、コールドゲームが生じたりするのだ。これによって試合の予測はつかなくなり、おもしろい展開が期待できるぞ。また調子の悪い選手はファームで調整して大事に使おう。

⬆青空の下で興奮の試合が行われている。7対0と一方的だが必死で反撃開始だ

⬆まるで実写のように表現された大リーガーたちが、スタジアムで大活躍をくりひろげる。狙うはホームランだ

⬆スタジアムはすべてワイヤーフレームで表示。どこもスケールが大きい

エディット機能で理想のチームを作ろう

既存のチームも良いがやはり自分で作ったチームには特に愛着がわく。なんといっても背番号や名前などを決められるので、気分はまるで監督。残念ながら選手の能力はランダムに決められてしまうが、逆にどんな選手ができあがるか楽しみだ。この自慢のチームで長い試合を戦い抜こう。

⬆これがエディット画面。名前を決定してからほかの要素を決める

セガ
10月25日発売
5800円
CD-ROM
バックアップメモリ
(378ブロック)

10.25

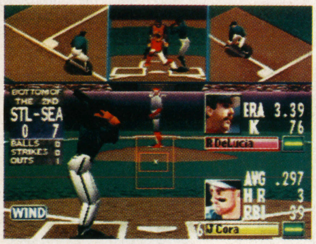
豪快メジャーリーグ

プレイステーション　ボトムオブザナインス～メジャーリーグヒーローズ～

メジャーリーグの雰囲気を味わえる野球ゲームが登場。選手はポリゴンで表示され、システム面なども遊びやすくて快適。操作ボタンの変更も可能なので、自分の好みで変えてしまおう。

通常の対戦のほかにはペナントレースがある。これはほかのチームと優勝をかけて争うもの。それだけに制覇したときは嬉しさもひとしおだ。さらに試合中の成績も記録されるので今後の試合に役立てることができる。選手の移籍もすることができるので、チームの欠点を埋められるような選手を獲得すれば一気に戦力アップする。

また野球ゲームでなかなか勝つことができない人たちのために、トレーニングキャンプが用意されている。ここではバッティング、ピッチング、ランニング、フィールディング、オフェンス、ディフェンスの計6種類の練習ができるようになっている。バッティングは飛距離も計測されるので、打つのが楽しくなってくる。ピッチングではピッチャーの得意な球種がよくわかる。スピードも表示されるので試合のときの参考にしよう。ランニングでは4人まで同時に塁上で走らせることができる。フィールディングは打球の方向と高さを決められるので、フライやゴロを取る練習に最適。オフェンスとディフェンスの練習では総合的な仕上げができる。



⬆ポリゴンの選手たちが攻・走・守とメジャーの実力を見せつける。ピンチになっても絶対にあきらめるな

⬆これがトレーニングキャンプの選択画面。苦手な分野を克服するために利用する人は多いだろう。

コナミ
10月25日
5800円
メモリーカード
(3ブロック)

SPORTS

NOW ON SALE!!

©MLBPA／MLB／SEGA ENTERPRISES・MLBPA MSA.Official License-Major League Baseball Players Association／KONAMI

神奈川県／もぐもぐら

10.25

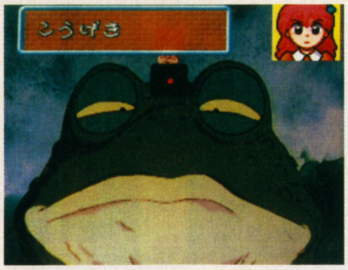
チャチャと仲間のスゴロク勝負!!

PC-FX 赤ずきんチャチャ～お騒がせ！パニックレース！～

テレビ東京で放映されていた人気アニメ「赤ずきんチャチャ」がボードゲームになった。1人から最大6人まで同時に遊べるRPGタイプのスゴロクゲームだ。ゲームは、TVシリーズのストーリーに沿って進行していくので、ファンにはおなじみのイベントも随所に登場する。

ルールは非常に簡単。サイコロを振って出た目の数だけマップを進み、小さなマスに止まるとアイテムがもらえたり、各種パラメータが上がったりする。大きなマスでは敵が待っており、アニメが挿入されRPGタイプの戦闘となる。戦闘では、アイテムなども使えるが、基本的にサイコロの振り合いで、大きい数字を出せば勝ちとなる。最終的に、お城にいる大魔王を最初に倒した人が優勝。その時の各プレイヤーのレベル、所持アイテムや位置が得点になり、2～6位の順位も決まるのだ。

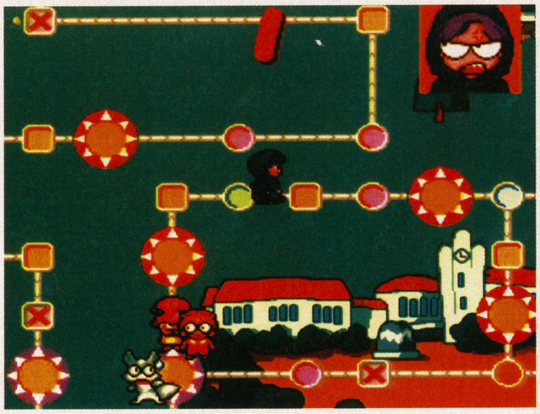
また、プレイヤーキャラはそれぞれの特殊能力を持っている。特殊能力を使うと、サイコロを多く振れたり、移動能力が上がる。



⬆戦闘はサイコロの振り合いで決まる。大きい数字を出した方が勝ちだ

➡愛と希望と勇気を胸に！ 力を合わせてホーリーアップ!!

⬆アイテムは、小さなマス目や戦いの後にもらえる。役に立つものばかりだ



⬆基本となるフィールド画面。サイコロの出た目だけ進める。大きいマス目に止まると、アニメが挿入され戦闘に入る

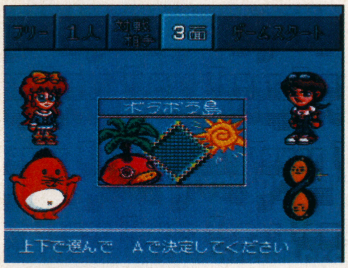
NECホームエレクトロニクス
10月25日発売
7800円
CD-ROM

10.25

目指すは億万長者!!

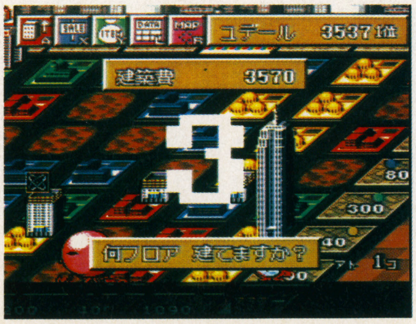
スーパーファミコン タワードリーム

マップ上にビルや会社を建てて、お金持ちを競うボードゲーム。サイコロを振って、出た目の数だけ進み、空き地にランドマークを建てる。ランドマークは自分の所有地となり、ビルを建てられる。ラインに他人のビルが建っていると、オーナーに通行料を払わなければいけないのだ。ランドマークを2つ以上くっつけると会社が設立でき、ビルを増築したりほかの会社を吸収合併ができる。4人まで遊べる「フリー」、1人用の「キャペーン」、「れんしゅう」の3種類が用意されている。



⬆フリーモードでは、対戦相手を決めて、マップを選択する

➡タワードリームの基本マップ。1周すると一定のサラリーをもらえる



➡ビルは最高20階まで増築ができる。高いビルほど高額のお金が入る

アスキー
10月25日発売
8000円
ロムカセット
(16M)
バックアップ
(3ブロック)
マルチプレイヤー5対応
ターボファイル対応

©彩花みん／集英社／テレビ東京／NAS／NEC Home Electronics･ASCII／折尾一則／メディアポート／シーラボ／桜玉吉／斉藤ノブ

10.25

芸能界の最強雀士を決める!!

プレイステーション 本格4人打ち芸能人対局麻雀 THEわれめDEポン

フジテレビで深夜に放映されている麻雀番組「THEわれめDEポン」がゲームになった。番組内でおなじみの芸能人がプレイヤーの対戦相手になってくれる。メンツは芸能界を代表するような麻雀好きばかりなので、勝つのも容易ではない。それぞれの打ち方も事前に行ったアンケートを基にしたデータから作られているので、各人の持ち味が出ている。また、対局中には、状況に応じた個性のあるセリフをしゃべる。本人が声を入れているので、臨場感があるぞ。

ゲームモードは、「THEわれめDEポン」、「フリー対局」、「観戦モード」の3種類。優勝を目指し、勝ち抜いていくのが、「THEわれめDEポン」モード。対局する相手はランダムで決まり、4回対局し、トータルで2位以上になると次に進める。また、このモードでは割れ目アリのルールを採用している。

好みのルールが設定でき、自由に対戦相手を選んで対局できるのが「フリー対局」モード。このモードは対局をしていくうちに勝率や平均得点などで、自動的に難易度が調整されるのだ。

コンピュータ同士の対局を観戦するのが「観戦モード」だ。

⬆基本は4人打ちの麻雀。対局する芸能人は、局面に応じてさまざまなセリフが用意されている

⬆芸能界麻雀最強位決定戦は、4つの卓で闘いが繰り広げられる。優勝まで勝ち進むのは大変だ

⬆司会である森脇健児の前説で対局が始まる。「麻雀は知能の格闘技です!!」

⬆対局の相手となる、10人の芸能人。どの芸能人も腕が立つ

⬆アガった後に会心の笑みを浮かべている浅田美代子さん

⬆フリー対戦モードでは、細かいルール設定ができる

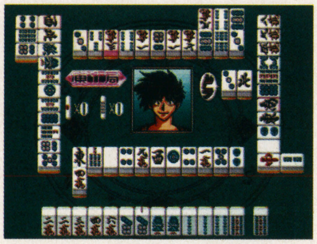
ビデオシステム
10月25日発売
6800円
CD-ROM
メモリーカード対応
（1ブロック）

10.25

原作ノリで麻雀勝負

プレイステーション 爆れつハンターまあじゃんすぺしゃる

人気コミックである「爆れつハンター」が麻雀ゲームになって登場。おなじみのキャラたちと麻雀で対戦するのだ。ストーリーモードは、ゲーム版オリジナルのストーリーとなっており、グラフィックも新しく描き下ろされた。ほかにも勝ち抜き戦のトーナメントモードや自由に対戦相手を選べるフリー対局モードなどが用意されている。対局中に変身をしたり、随所にアニメーションが挿入されたりと、独特のノリで「爆れつ」の雰囲気を演出している。



⬆『爆れつ』の主人公のキャロット。ゲームの合間には、アニメーションが挿入されるのだ

バンプレスト
10月25日発売
5800円
CD-ROM
メモリーカード対応
（1ブロック）

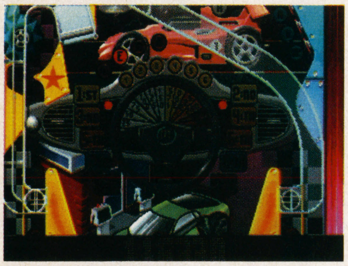
10.25

球の動きに注目!!

プレイステーション Pinball Fantasies Deluxe

海外で発売されたピンボールゲームがプレイステーションに移植された。本物のピンボールに近い動きを再現しているので、海外では高い評価を受けた。視点は上から見下ろすタイプで、3画面分割の盤面になっている。

ゲームスタート時には4つの台が用意されており、4つの台のスコアによってエキストラテーブルが出現する仕組みになっている。台のデザインは、タイトルどおりにファンタジックな作りになっており、何らかをモチーフにしている。また、他人数でも遊べるのだ。



⬆車をモチーフにした台。台の上にもフリッパーが配置されている

バップ
10月25日発売
5800円
CD-ROM
メモリーカード対応
（1ブロック）

©VIDEO SYSTEM／フジテレビ・BANPRESTO／あかほりさとる／臣士れい／メディアワークス／爆れつ委員会／テレビ東京／創通エージェンシー・VAP／21st Century Entertainment／SPIDER SOFT

宮城県／山田猫吉

今週のパズル
THIS WEEK "PUZZLE" GAME

PUZZLE

NOW ON SALE!!

10.19 ▼ 10.25

12.25

マス目が増えて面白さ、難しさがUP!!

問題を4分割することによって、30×30という大きさを画面上に実現。解答の絵も奇麗になって、解きごたえも十分に!!

ゲームボーイ ピクロス2

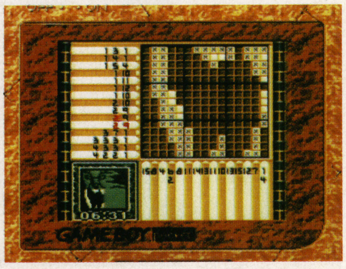
ゲームボーイ、スーパーファミコンで好評だったロジック、『マリオのピクロス』。

与えられた時間内に中央のマス目の上、もしくは下、そして右か左に表示されている数字をヒントにマス目を削っていき、解答となる「絵」を浮かび上がらせるのが目的のこのゲーム。「ピクロス」とは「ピクチャークロスワード」の略称なのだ。

ルールは簡単。たとえば1、3と数字が並んでいる場合には、ひとマス削ったあとに、最低でもひとマス開けて次の3マスを削らなくてはならない。縦と横に表示された、数字の接点を探りながら削っていこう。単純に言ってしまえばマス目が増えれば、難易度も上がることになる。前回のゲームボーイ版『マリオのピクロス』では、画面サイズの関係からマス目が最大でも15×15。問題のサイズが小さかったこともあって、ロジックのファンには少々物足りなくもあったのだが、今回はひとつの絵を分割して解いていくことで、30×30の問題を可能にしている。これにより、完成したときに浮かび上がる「絵」も前回より、格段に奇麗になった。

本作では、ミスをすると制限時間がマイナスされてしまう「マリオのピクロス」に加え、スーパーファミコン版にあった「ワリオのピクロス」も収録。こちらは設定で制限時間の有無を選択できる代わりに、ヒントをもらうことができなくなっている。また、ミスをしてもわからないので「マリオ」のときよりも実力が問われてくることになる。ほかにも、文字がひとつずつ隠された8×8の小さな問題を時間内に次々と解いていき、文章を完成させる「クイックピクロス」や、15×15の「やさしいピクロス」などが収録されており、遊びかたそのものの幅も広がっている。

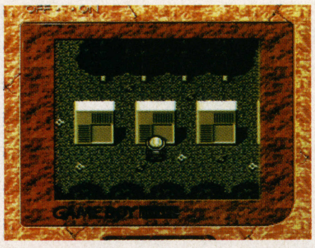
⇧難問を前に悩むマリオ。今度の問題は手強いぞ



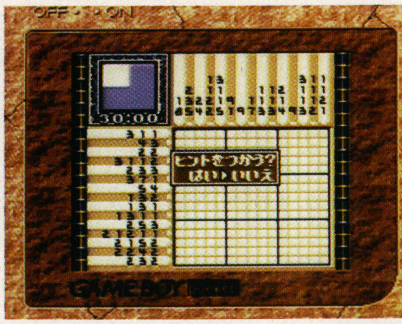
⇧4分割した問題の、左下の部分を解いている最中の画面。残るはあと1ヵ所

⇨ついに1問が完成した。マス目が増えたことによって絵も綺麗に

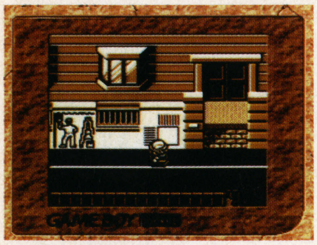
⇧クイックピクロスに挑戦中。このあとどんな文章が続くのか、推理しながら解いてみよう



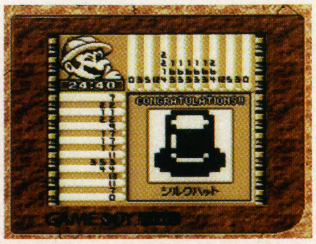
⇧問題選択画面。レベルごとに分けられたフィールド上を歩いて、好きな石版から解き始めることができる



⇨ヒントは開始前に限らず、何回か使えるが、時間をとられてしまう



⇧ワリオの問題選択画面。悪役らしく、人の家の塀に落書きを「掘って」歩く。ウーン、いかんね



⇧こちらは「やさしいピクロス」。初心者は、まずこちらの問題を解いて練習してみよう

任天堂
10月19日発売
3000円
ロムカセット
(4M)
バックアップ
(最大2)
13色対応

©NINTENDO·NHK／Creatures／JUPITER

今週のETC

THIS WEEK "ETC." GAME

10.19→10.25

宮城県／山田猫吉

10.25 アポなし召喚バトルで怪物退治

プレイステーション　アポなしギャルズ　お・り・ん・ぽ・す♥

現在、過去、未来そしてファンタジーの4つの世界に住む女の子同士を、「アポなし」で召喚して戦わせる「アポなし召喚バトル」により、モンスターたちと戦っていくこのゲーム。

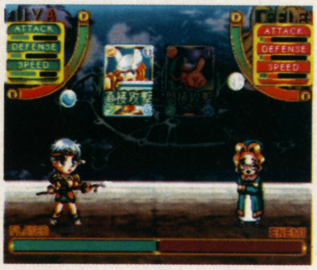
ゲームの舞台となるのは、主人公・昇の夢の中。なぜか自分がギリシャの神殿の中にいるという、変わった夢の中で、戦いが繰り広げられていく。

戦闘をはじめる前に、全部で20人いる女の子の中から、無作為に選ばれた4人がカードとして配られ、これが自分の手持ちのコマとなる。そして彼女たちを召喚する時間を決める。彼女たちは、召喚されるなどとは知らず、自分の生活を営んでいるので、時間によっては風呂に入っていたりすることもある。

戦闘はターン制で、プレイヤーは「直接攻撃」「間接攻撃」、CPUまかせの「おまかせ」、「撤退」の中から次の行動を選択していく。

キャラはすべて、かないみかなどの人気声優によって、声を吹き込まれているぞ。

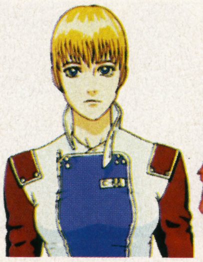
⬅主人公の夢の中。ここには女神アテナや、一つ目の怪物などがいる



⬆召喚バトルの真っ最中。SDキャラが可愛らしい。勝てばレベルアップ

⬆ボタンを押すと画面中央で回っている時計が止まり、何時に女の子を召喚するかが決まる。慎重に押そう

⬅案内役の、妖精・ニル。この娘に召喚バトルを教わる


⬆未来から召喚されるサイボーグのエリコ

⬆またぎの一色ホタル。ひとりで山小屋に住んでいる

ヒューマン
10月25日発売
5800円
CD-ROM
メモリーカード
（1ブロック）

10.25 HIPなノリで「ね」

プレイステーション　eexy life EAST END×YURI

「DA.YO.NE」などのヒット曲でお馴染みのEAST END×YURIがプレイステーション用音楽ソフトとして登場。

今年の5月に発売された最新シングル「日曜の朝の早起き」のビデオクリップや、このソフトだけのオリジナルライブ映像などのほか、これまでのシングルを収録したディスコグラフィー、そして彼ら3人を主人公にしたデジタルコミックの3つの要素がこの1枚に収録されている。デジタルコミックはひとつの話をGAKU、YURI、YOGGYの3人それぞれの立場でプレイしていくもので、クリアした後にはそれぞれのお楽しみ映像が見られるのだ。

⬆コミカルなノリのデジタルコミック。局面ごとに行動を選択することで進んでいく。カンを頼りに選ぼう

⬆「DA.YO.NE」などをヒットさせたジャパニーズラップの代表格。今年6月にはドイツでもデビュー

エピック・ソニーレコード
10月25日発売
1900円
CD-ROM
メモリーカード
（1ブロック）

NOW ON SALE!!

©HUMAN・Sony Music Entertainment(Japan).

週刊 新着情報局

デカいネタから小さなネタまで何でも載せます!!

今週のラインナップ

エアーズアドベンチャー
バーチャコップ2
きゃんきゃんバニー　プルミエール2
TUROK:Dinosaur Hunter
スーパーファミコン　ドラゴンクエストⅢ　そして伝説へ…
Neorude(ネオリュード)
ハイパー3Dピンボール
グリッドランナー
もうぢや
オーバードライビンGT-R
西陣パチンコ3(仮称)
人造人間ハカイダー　ラストジャッジメント
FEDA2 WHITE SURGE the PLATOON
チャルボ55
西陣パチンコ天国vol.1
FIGHTING NETWORK RINGS
永世名人Ⅱ
I.Q～インテリジェント　キューブ
SANKYO FEVER　実機シミュレーションS
桃太郎コレクション2
プロ麻雀　極64
エアーコマンダー
THE GREAT BATTLEⅥ
64大相撲
Base Ball Navigater

※このコーナーの画面は全て開発中のものです。

RPG

エアーズアドベンチャー

ゲームスタジオ

SS　12月発売予定
価格未定

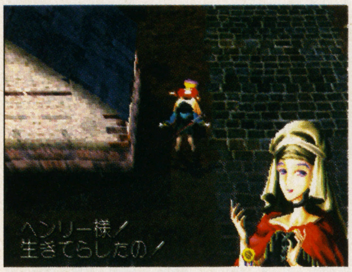
レンダリングで描かれたキャラやポリゴンの背景、イベントの見せかたなどが特徴的なRPG。キャラクタデザインに「ファイブスター物語」の永野護、ゲーム音楽に「機動戦士Zガンダム」の三枝成彰、制作総指揮にあの『ゼビウス』を作った遠藤雅伸と、豪華なスタッフを起用している。

⇧永野護のデザインした魅力的なキャラクタが多数登場する

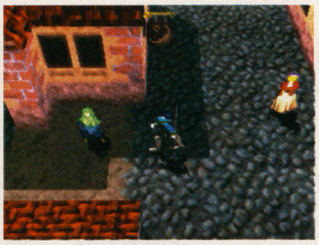
ゲーム画面初公開！フルポリゴンRPG

ポリゴンの背景をキャラが動き回る

ゲーム画面は基本的に見下ろし型。ポリゴンで描かれた立体的な背景の中をレンダリングで描かれたキャラが動く。店での買い物などでは、ロード時間を考慮し、キャラの顔や所持金などが画面端に表示されるだけで店内画面には切り替わらないなど、細かい配慮もされている。

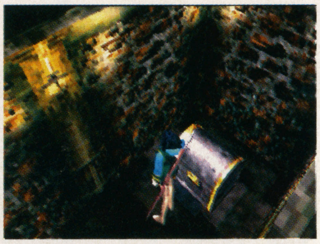


⇧こういった会話シーンでも真ん中にいるキャラクタは動いているのだ



⇧町などのフィールドではこのような見下ろし画面。まわりにはポリゴンで描かれたて建物が並んでいる

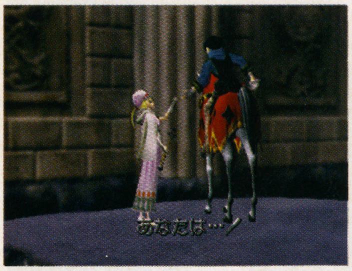
⇨買い物では店内画面にはならず、画面端に所持金や顔が表示される



⇧建物の内部。ここでも宝箱や、そそり立つ壁などが立体的に描かれており、キャラクタもいろいろと動く

演出に凝った数々のイベントは必見！

このゲームでは、特にイベントシーンが豊富に用意されている。それらは場面に合わせて画面が切り替わり、キャラがアップになったり、見下ろし型になったりと、その場面に合わせたさまざまなカメラアングルで表現される。もちろん、グラフィックも永野護のデザインのキャラクタのイメージを壊すことなく美しく再現してある。



⇧これもイベントの1シーン。背景の美しいグラフィックにも注目！

⇧イベントシーンではその場面に合ったアングルで表示される

⇦⇧このイベントではキャラクタがポリゴンで描かれている。永野護の描き出す独特な雰囲気も再現されている

©GAME STUDIO／TOYS PRESS／MAY MUSIC

最終ステージの新画面をGET!

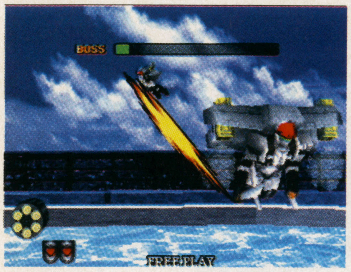
シューティング

バーチャコップ2

セガ

SS 発売日未定 価格未定

これまでに、初級ステージと中級ステージ、さらに上級ステージの前半が公開されてきたサターン版『バーチャコップ2』。今回は新しく上級ステージの後半部分の写真を入手したので、さっそく紹介していくぞ。



⬆ステージ2では誘拐された市長を救うために港や船内で銃撃戦を繰り広げる

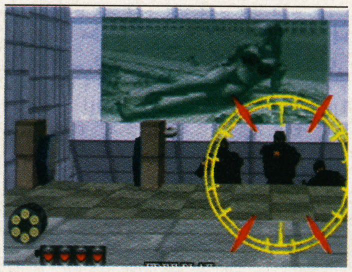
⬆これはステージ1。武装した盗賊団を壊滅すべく工場で戦う

地下鉄が舞台となる上級ステージ

上級ステージは、駅から最初の地下鉄で戦うシーン1と、それを降りて次の地下鉄に乗って戦うシーン2、さらに敵の基地に乗り込んで戦うシーン3がある。今回入手したのはそのシーン3の基地に突入した直後の写真。ここから、基地の中心部へと進むのだ。

⬆そしてこれが今回入手したシーン3。ちょうど地下にある敵基地に侵入したところだ

⬆上級ステージのシーン1。このステージでは地下鉄でテロリストたちと戦うことになる


⬆シーン2では壁に『バーチャファイター2』のサラの姿が…

『2』の新キャラ初公開

アドベンチャー

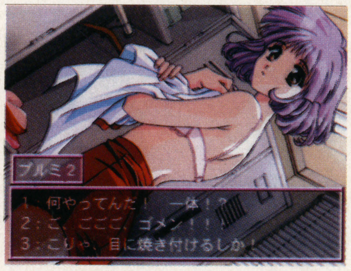
きゃんきゃんバニー プルミエール2

キッド

SS 12月20日発売予定 7500円

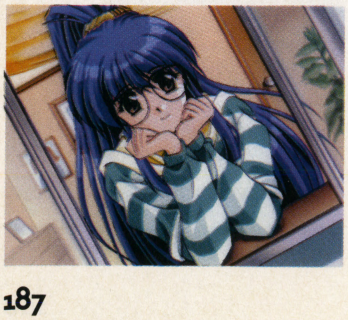
女の子との恋愛を楽しむアドベンチャーで、かわいい弁天様「スワティ」が人気だった『きゃんきゃんバニー・プルミエール』。その続編が、今度は18歳以上推奨ソフトとして発売される。今回は『2』の新キャラ6人を紹介。

⬆寝顔がかわいい東山日奈緒。有名な画家の娘で、のんびりやさん



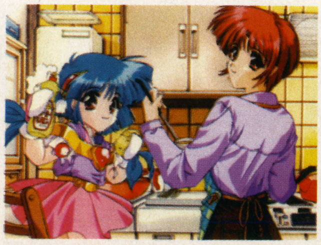
⬆『2』には当然こんなシーンが。着替えているのはちょっと幼い感じの檜山有紀

⬇窓辺でたたずむのは桜庭ひかる。かわいいが、かなりのヤキモチやきらしい



⬆スタイル抜群のお姉様、篠原友恵。主人公のことを、できの悪い弟だと思っている

⬆パフェを前にして幸せそうなのは府川亜矢子。甘やかされて育ったためちょっとわがまま


⬆左は見習い女神のサワディ。右にいるのは石鍋環。調理師の専門学校に通っている、まじめで一途なコ

©SEGA ENTERPRISES・アイデス/カクテルソフト/キッド

新たに入手した画面写真

シューティング

TUROK:Dinosaur Hunter

アクレイムジャパン

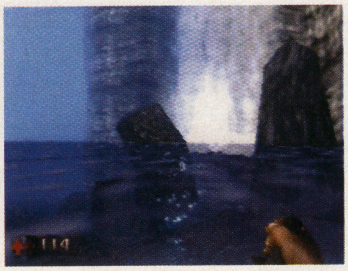
N64 '96年発売予定 価格未定

このゲームは、ニンテンドウ64の美麗かつ高速なグラフィック機能を活かした3Dシューティングゲームだ。東京ゲームショウや、本誌の兄弟誌である「ファミマガ64」で目にした読者も少なくないと思うが、今回新たに入手した画面写真とともに紹介していこう。

このゲームは、これまでのシューティングに多く見られた「閉鎖的な空間」ではなく、かつてない「360度の広がりを持った空間」、それも写真のような美麗で変化に富んだ空間を舞台とする。3Dモデリングによる荒々しくも美しい石器ワールドの中で、時には水中を泳ぎ、また時には崖をのぼったり、自由に冒険できる。

↑こんな原始的な武器しか持たない相手でも遠慮は無用なのが原始人の掟

↓恐竜の動きもリアルで、まるで実際に生きているかとすら思えるほど



↑汚れなき清流の中を泳ぐ。だがこんな美しいところでも油断できないのが石器時代

↓ガケの上から恐竜を見降ろす。遺跡といい、霧といい、神秘的な場所だ。

完成間近！12月6日、発売決定!!

RPG

スーパーファミコン ドラゴンクエストIII そして伝説へ…

エニックス

SFC 12月6日発売予定 8700円

ついに発売日が決定したSFC『ドラクエIII』。さらに、今回の『ドラクエ』にはシリーズ初の要素として「性格システム」が加わることも判明した。性格は主人公にも仲間にもあり、プレイヤーごとにそれぞれ個性的な仲間と冒険することが可能。主人公の性格は冒険の最初に行われる質問とイベントとで決定する。ここで決まった性格は初期の能力値とその後のキャラの成長の仕方に加え、その後のイベントにも大きく影響を及ぼす。性格の種類は「おちょうしもの」、「いのちしらず」、「ずのうめいせき」、「ごうけつ」など40種類以上。これにより、自分だけの『ドラクエ』を楽しむことができるのだ。

↑性格を決めるための質問。質問の内容も数も、プレイヤーによって異なる

開発のお2人に現状を直撃インタビュー

――現在（10月上旬）開発状況はどのような段階ですか？

山名 まだ調整が少し残っています。シナリオで言うと終わりの方ですね。でも、いつもの『ドラクエ』に比べたら驚異的な早さですよ。1年で作るなんて。

――今回、早くできた秘訣は？

山名 今までだと2〜3年かかることが多かったんですが(笑)。毎回、その作品のテーマづけ、というか面白さの骨格作りにすごく時間がかかるんです。でも、『III』というのは『ドラクエ』スタッフにとっても特別な存在で、今回このSFC『III』をどんな作品にするかという打ち合わせの中で、ファミコンの『III』をもっとこうしたかった、ああしたかったという思いがドカッと一気に出てきまして。いきなり制作の実作業に入れたわけです。しかも『VI』の追い込みの気合いが入ったままだったのでスピードも早くて。

――グラフィック面が『VI』よりさらに進化していますね。

眞島 具体的なものに対してどうしていくか、という部分に時間をかけられたので、すべてのものが煮詰めた形で出てきて、グラフィックだけでなくすべてに関してクオリティは高くなっています。

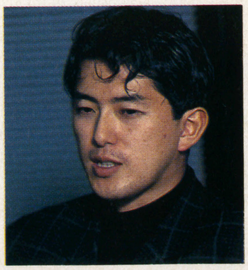
――今回の新要素と言えば、性格システムが気になりますが。

山名 それが前半部分の目玉ですね。これは、やる人の「育ち」が出ます(笑)。主人公や仲間たちの性格は、あくまでプレイヤー自身の考えや、行動によって決まるものなので、そこで出された質問やイベントをどういうふうにこなすか、っていうのは（ゲーム内のキャラでなく）その人がいままで生きてきた価値観で決まる。

眞島 よく、マンガなんかだとゲームで遊んでいるプレイヤーがゲームの中にすうっと吸い込まれちゃう、っていうのがあるじゃないですか。そんな感じですね。

山名 性格がたとえおっちょこちょいであっても、それなりのやり方で進んで、ここまで来たんだなあっていう感慨があったりして。

↑ハートビートの代表取締役、山名学氏



↑メインCGデザイナー、眞島真太郎氏

↑性格決定の最後の質問はイベント形式で、行動から性格を判断する。主人公がモンスターの姿になるものもある

©Western Publishing Company／Acclaim Comics／Acclaim Entertainment／Iguana Entertainment・ENIX

アドベンチャー色の強いRPGが登場

RPG
Neorude（ネオリュード）
テクノソフト
PS 来春発売予定 価格未定

このゲームはストーリーを体験することを重視し、テンポ良くプレイできる作りになっている。

ムービーの一場面。森の中にたたずむ3人の冒険者と倒れた天使像だ

これが主人公たちが乗り込むことになる、古代大陸船「アプラサス」

映画のように自然に流れていく物語

映画のように自然に物語を楽しめるようにするため、映像表現もポリゴンをメインに使用しながら、適時ムービーなどによる演出を取り入れている。

森の中での戦闘シーン。ここでの敵は、どうやら野生動物であるようだ

老いた術士のもとで育てられ、精霊術を使う少女アリア・ハイランド

仲間を探しながら、ダンジョンを歩く主人公のティル・ウェイロード

過程経験値を導入した戦闘システム

戦闘システムにも特徴があり、「過程経験値」というものを採用している。これは、自分より強い敵と戦うことにより、自らがダメージを受けた分だけ、戦闘中に経験値を得られるというもの。さらに、戦闘中でもレベルアップしていくシステムとなっている。

剣技を得意とするティルの必殺技「断空斬」。効果の絶大さがうかがえる

主人公の仲間の一人、ルーフレイン・ロゼの必殺技「振動波」が炸裂

物理法則を感じる玉の動き

ETC
ハイパー3Dピンボール
ヴァージンインタラクティブエンターテインメント
PS 発売日未定 5800円
SS 発売日未定 5800円

「ハイパー3Dピンボール」では、高速な物理計算による弾道処理の実現で、実際のピンボールそのままの楽しさを味わえる。

ギャングをモチーフにしたテーブル。3つのジェットバンパーが特徴

実際のピンボール同様の玉の動きを再現しているため、本物のピンボールの練習用としても使える

6つの個性派オリジナルテーブル

個性豊かな6種類のオリジナルテーブルが用意されており、すべて2D視点・3D視点の切り替えが可能。また、あるポイントを通過すると、ボール視点でのムービーが流れるなど変わった演出も。

広大な宇宙を冒険するテーブルデザイン。高得点を狙える台になっている

陽気なピエロがデザインされたボード。メリーゴーランドなどのフィーチャーを楽しむことができる

シンプルなテーブルデザインながら22種類のスペシャルモードが魅力の台

SHINCHAKU DATA

©Technosoft・NMS Software／Virgin Interactive Entertainment
※『ハイパー3Dピンボール』の画面はPS版のものです。

宇宙空間で鬼ごっこだ!!

アクション

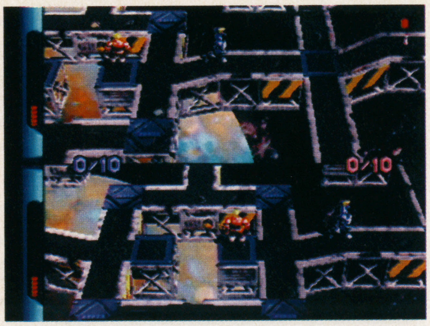
グリッドランナー

ヴァージンインタラクティブエンターテインメント

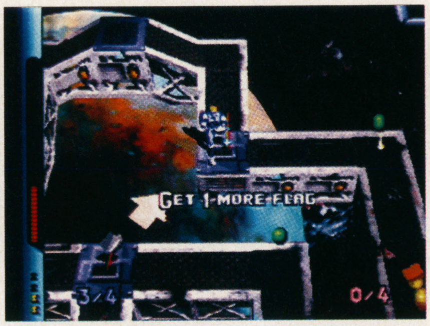
PS 12月発売予定 5800円

SS 12月発売予定 5800円

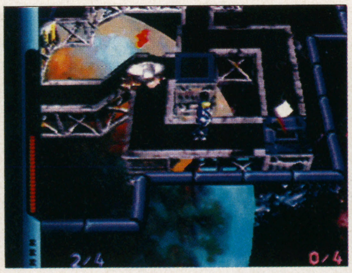
3Dポリゴンによる1対1のハイパー鬼ごっこ。この一文でこのゲームの全ては言い表せよう。鬼の時は相手を追いかけ、鬼でなくなったら相手から逃げまくり、つかまらずに規定数の旗を集めれば勝ちだ。単純だが熱中度は高い。親子、友人、恋人同士などでの画面分割2P対戦は白熱すること必至。1Pプレイの時は、暗黒の女王ヴォルガを倒すべくその部下たちと鬼ごっこをしていくことになるぞ。このハチャメチャな設定は、さすが洋ゲーといったところ。



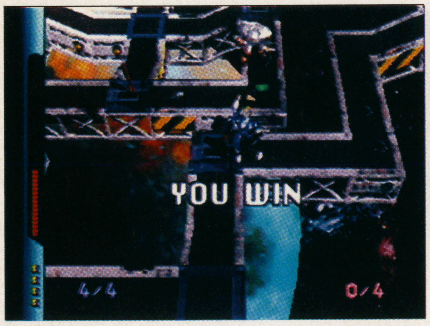
2P対戦の時には上下に画面分割表示されるぞ。遠くの敵の様子も丸見え



まだ序盤のステージ。あと1つ旗を集めれば勝ち。楽勝、楽勝



すぐ後ろまで敵がせまっているところ。敵の頭上に見える赤いものは鬼のしるし



勝った！　これでヴォルガ打倒に一歩近づいた…のか？

誰でも楽しめるマネーゲーム？

パズル

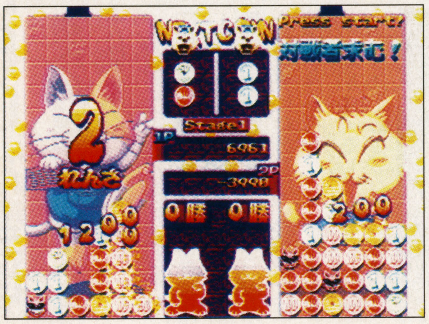
もうぢや

ヴァージンインタラクティブエンターテインメント

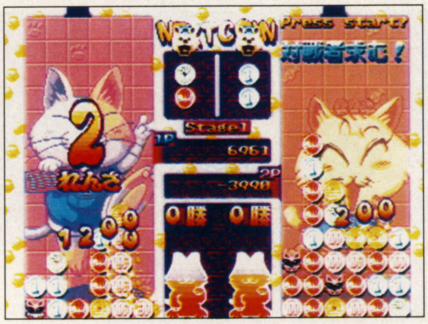
PS 発売日未定 5800円

SS 12月発売予定 5800円

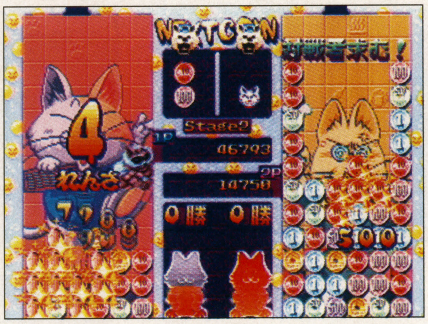
このゲームは、1枚1組で落ちてくるお金を、縦横に同じ種類でくっつけて並べることにより両替していき消していくというパズルゲームだ。例を挙げると、五十円は2枚で百円になり、百円は5枚で五百円に変化する。うまく並べて連鎖すれば、相手側におじゃまブロックを送ることができる。1回の対戦中1回だけ、ボム犬にじゃまなブロックを食べてもらうこともでき、それによって上のお金を落としての大連鎖によっての一発逆転も可能だ。



同じ種類のコインを並べることにより両替していくシステムが斬新

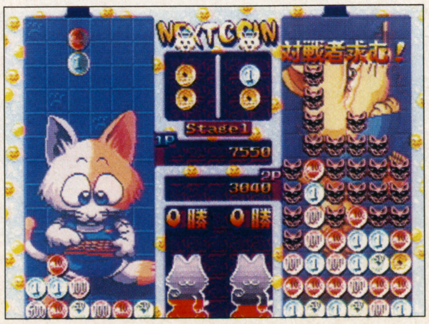


両替された上の部分が真下へそのまま落ちることを利用すれば…

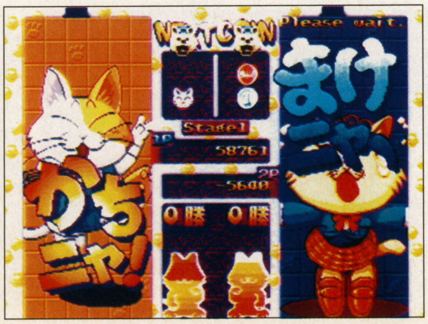


慣れればこんな連鎖も組めるようになるのだ。小銭も貯まれば大金だ

2P対戦は3本勝負となる。1Pプレイ中に乱入も可能だ



2P側に大量に積もっているサングラスの猫の絵がおじゃまブロックだ



一対戦中に一度だけ、ボム犬が全てのおじゃまブロックを食べてくれるぞ

1Pプレイでは悪のネコ組織「もうぢや族」のやつらに勝ち抜いて行くのだ

SHINCHAKU DATA

©Radical Entertainment／Virgin Interactive Entertainment・FPS／ETONA／FWS／Virgin Interactive Entertainment

（『もうぢや』・『グリッドランナー』の画面写真はPS版のものです）

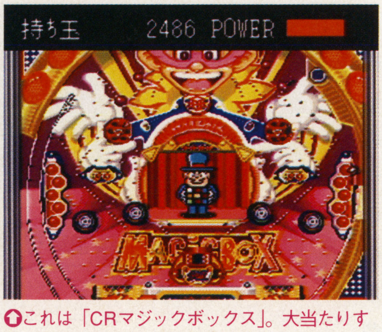
テーブルゲーム 西陣パチンコ3(仮称)

ケイエスエス

SFC 12月20日発売予定 価格未定

パチンコメーカー、西陣のものばかりを集めた『西陣パチンコ』シリーズの最新作だ。第3弾となる今作では、今、人気絶頂のパチンコ台『CRヤッタルデー』と『CRマジックボックス』の2機種を収録している。もちろんこれまで同様、実機を忠実に再現。

⇧中央に出るダイスの動きが迫力のある、「CRヤッタルデー」



⇧これは「CRマジックボックス」。大当たりすると、4種類のサウンドに合わせて女の子がダンスを踊ってくれるのだ

レース オーバードライビンGT-R

EAV

SS 12月発売予定 6200円

PSで発売された前作は世界の名車が登場したが、このGT-Rで登場するのは全て日産車だ。ハコスカやケンメリといった歴代のスカイラインのほか、シルビアやワンエイティ、フェアレディZなども登場する。日産車ファンは必携。

⇧登場するのは日産の名車ばかり。見かけだけでなく性能もそのまま

⇧4つ用意されているの視点の中の一つ、ドライバーズシートからの視点。ステアリングも操作に合わせ回転するので臨場感たっぷり

シミュレーション FEDA2 WHITE SURGE the PLATOON

やのまん

PS 今冬発売予定 5800円

これまで、スーパーファミコンやサターンで発売されたシミュレーションRPG『フェーダ』の続編がプレイステーションで発売される。今作では、ターン性による戦闘システムを前作から継承。しかし、戦闘シーンは、格闘ゲームのように大きいキャラが動き、より派手なものとなった。また、前作では多くのキャラを出しすぎ、それぞれのキャラの性格を表現しきれなかったという反省から、今作では登場キャラの数を押さえて、キャラに感情移入しやすくしている。

⇧基本的な戦闘システムは前作を踏襲した形になっている

⇧戦闘シーンはまるで格闘アクションのように大きなキャラが動く

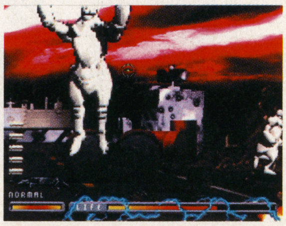
シューティング 人造人間ハカイダーラストジャッジメント

セガ

SS 12月発売予定 価格未定

悪の戦士ハカイダー。彼の最初の登場は、24年前のTV番組「人造人間キカイダー」での敵役だった。その彼が今、バーチャガン対応のシューティングゲームの主人公としてサターンで復活。ステージ間は迫力のストーリーをCGムービーで堪能できる。ゲームを進めるに従い、ギル、ビジンダー、ワルダーといった、ファンなら誰でも知っている名サブキャラクターたちも登場するほか、CMやドラマで人気上昇中の秋本祐希がヒロインとして登場。

⇧行け！ ハカイダー！ ジーザスタウンの敵を蹴散らせ！



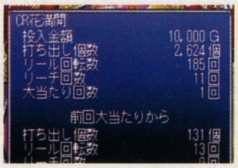
⇧ハカイダーウエポンは全4種。状況に応じて使い分けろ

テーブルゲーム 西陣パチンコ天国vol.1

ケイエスエス

PS 1月発売予定 価格未定

スーパーファミコンで発売されている『西陣パチンコ』シリーズのプレイステーション版第1弾。懐かしのデジタル機から人気のCR機まで、西陣の実機をピックアップして収録。当然、液晶部分のズームアップなど、台のグラフィックはスーパーファミコン版よりもきれいになった。また、これまでのシリーズ同様、大当たりの確率など、実機に忠実に再現しているので台の研究にも最適だ。



⇧リーチ回数や大当たり回数など細かい研究ができる

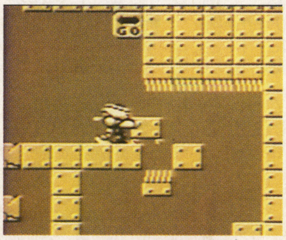
⇧パチンコファンには言わずと知れた人気台の「CR花満開」。大当たりが他の機種よりでかい。サクラサクラの音楽も印象的だった

アクション チャルボ55

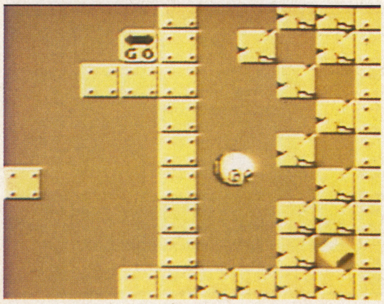
日本システムサプライ

GB 12月27日発売予定 3800円

チャルボ55はロボットが主人公のアクション。通常はジャンプや歩行によって先へ進む。ボールに変形すると、跳ね回ってブロックを壊せるが、何も考えずに壊すと足場がなくなって先に進めなくなるなんてこともあるぞ。



⇧ヒューマノイドの状態では、ブロックを動かして道を開くのだ

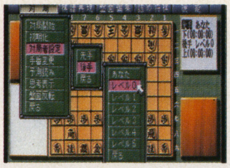


⇧ボールになっている状態では、画面せましと跳ね回ってブロックを壊せて爽快。だがこわしていい部分かどうかはよく考える必要があるぞ

©Electronic Arts Victor・NISHIJIN／KSS・東映／東映ビデオ／石森プロ／SEGA／東北新社・YANOMAN/MAX ENTERTAINMENT・JAPAN SYSTEM SUPPLY

永世名人II

テーブルゲーム
コナミ
SS 12月20日発売予定 5800円



待ちを答えさせるクイズのようだ

このソフトでは、プレイヤーの手番時にもCPUが思考する「予測読み」機能を搭載することにより、CPUの思考時間を前作よりも大幅に短縮している。また、江戸時代末期の伝説の棋士、天野宗歩の棋譜なども収録されており、その神技といわれた差し筋を鑑賞できる。また、19手までの詰め将棋を解析する「詰め将棋」モードも入っており、将棋研究の役に立つだろう。

初代名人宗桂、2代名人宗古の棋譜も収録

FIGHTING NETWORK RINGS

スポーツ
ナグザッド
PS 発売日未定 価格未定

15名の選手は、もちろん実名だ

このゲームには、前田日明率いるリングス所属の主力選手15名が実名で登場する。キャラクタのダメージは頭、体、腕、足に分けられており、ある程度は時間で回復するものの、それぞれのダメージ蓄積によりダウンやギブアップを引き起こす。一定の場所に攻撃を受け続けることにより、ふらつき、しゃがみこみなどが起こることもある。

試合開始直後。左が前田日明、右が次期エースの山本宜久。この写真だとわかりにくいがキャラクタの顔グラフィックもバッチリだ

SANKYO FEVER 実機シミュレーションS

テーブルゲーム
ティー・イー・エヌ研究所
SS 1月発売予定 価格未定

定番となった、実機シミュレーションシリーズのサターン版。SANKYOの人気機種6機種を搭載している。対戦パチンコのモードがあり、そこである条件をクリアすると、今はまだ秘密なのだがある人気機種のスペシャルバージョンが登場するらしい。

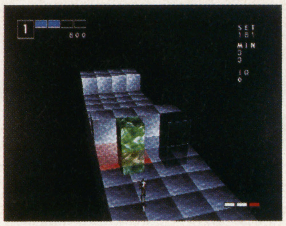
釘のすべてが調整可能。パチンコを研究するには欠かせない機能だ

機種の選択画面。搭載機種は、CRフィーバービーチ、CRフィーバービッグパワフルFX、アクダマンSP、キャロットボーイなど6機種

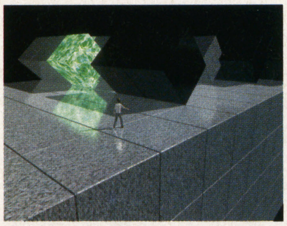
I.Q～インテリジェント キューブ

パズル
SCE
PS 1月31日発売予定 4800円

「I・Q～インテリジェント キューブ」は、思考と反射神経を駆使し、転がりながら迫りくる巨大キューブを次々に消去（捕獲）していくことが目的のパズルゲーム。一度マーキングして色を変えた床の上にキューブが乗った瞬間に、タイミング良くボタンを押すことで、キューブを捕獲することができる。プレイヤーキャラクターが、ステージ上から転落してしまうとゲームオーバーとなり、いかに効率よくキューブを消していったかによって、得点とI・Qが算出される。



重厚な音楽が、荘厳な雰囲気と独特な世界観を作りあげている



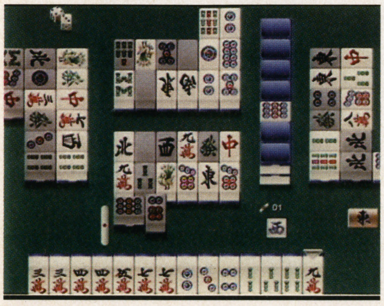
迫りくる巨大キューブ。まるで悪夢の世界に紛れ込んだようだ

プロ麻雀 極64

テーブルゲーム
アテナ
N64 '97年1月31日発売予定 9800円

初心者用にレベルが0から用意されている

本格派4人打ち麻雀の人気シリーズ『プロ麻雀 極』が、ニンテンドウ64で登場。新システムの「牌譜クイズ」では、プレイヤーが牌譜に登場するプロ雀士となり、実際に闘牌に参加することによって、プロの凄さを体験することができる。この他にも、雀風分析や運勢診断などのモードも用意されている。もちろん通常の麻雀も、ルールの設定も可能な、自由度の高いものになっている。

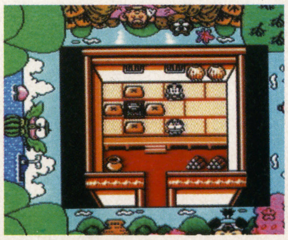


高目ツモれば、ハネ満まであるリーチ。良く見ると捨て牌がきちんと6枚切りされている。細かいことのようだが、麻雀好きにはうれしい

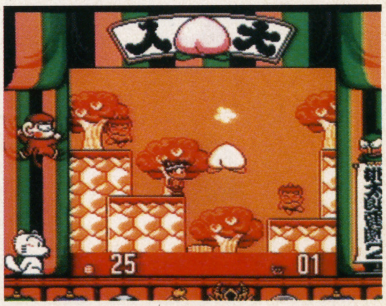
桃太郎コレクション2

ETC
ハドソン
GB 12月6日発売予定 3980円

このソフトは、かつてゲームボーイで発売された、『桃太郎伝説 外伝』と『桃太郎電劇2』の2本を収録している。『桃太郎伝説 外伝』は「夜叉姫伝説」「浦島伝説」「貧乏神伝説」の3本のシナリオが入ったRPGだ。



『桃太郎伝説 外伝』の一場面。3本のシナリオが楽しめる



『桃太郎電劇2』の一場面。キャラ変身は10種類、敵キャラの総数も60種類以上と豊富な上、ステージ数はなんと50以上もある

©naxat soft／RINGS・KONAMI・Sony Computer Entertainment・ティー・イー・エヌ研究所／SANKYO／iCS／フィルインカフェ・HUDSON SOFT・Athena

週刊 新着情報局

シミュレーション エアーコマンダー

バンプレスト

PS 2月発売予定 5800円

『エアーコマンダー』は空中戦がメインの戦闘フライトシミュレーター。飛行船が発達している架空の1930年代の世界で、プレイヤーはポリゴンで構成されたプロペラ機を操り、ドッグファイトや爆撃により都市を攻略し、支配下に置いていく。しかし戦闘に入る前に、市長の質問に答える形で行われる外交交渉によっても、都市を支配下に置くことが可能。また臨場感を盛り上げ、複雑な世界観を理解する助けとして、ナレーションが取り入れられている。

⬆コクピットからの視点。前に見える飛行機は敵だろうか

⬆飛行機の紹介画面。これは、もちろん架空の機体となっている

アクション THE GREAT BATTLE Ⅵ

バンプレスト

PS 2月発売予定 5800円

「仮面ライダー」「ウルトラマン」「ガンダム」のデフォルメキャラが活躍するアクションゲームの人気シリーズがプレイステーションに初登場。今回は横スクロールのアクションゲームのほか、縦スクロールシューティングや対戦格闘も楽しめる。

⬆中央にいるのは仮面ライダーブラックRX。このほかのヒーローは、ウルトラマンパワードとウイングガンダム・ゼロの2キャラだ

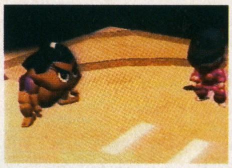
⬆このような縦スクロールのシューティングも楽しめる

スポーツ 64 大相撲（仮称）

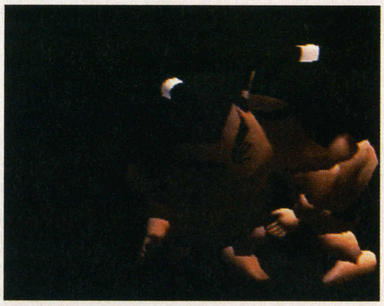
ボトムアップ

N64 発売日未定 価格未定

従来の連打するだけの単調な相撲ゲームとは一線を画すのが、この『64 大相撲（仮称）』だ。コントローラの十字キーと3Dスティックを使用することで、普段の相撲では見ることができない豪快な技をふんだんに楽しむことができる。また、コントローラパックに対応しており、自分の育てた力士と友達の育てた力士を戦わせることも可能だ。



⬅立ち会いの瞬間。真剣な表情だ



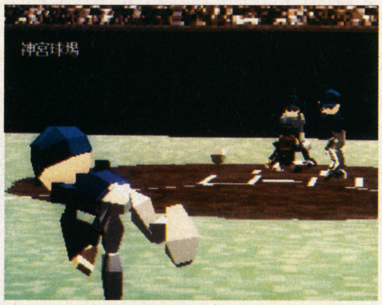
⬆実際の相撲より、豪快な技や派手な技が出やすいのがこのゲームの特徴だ。投げをくらったほうの力士が痛そうな表情を見せている

シミュレーション Base Ball Navigater

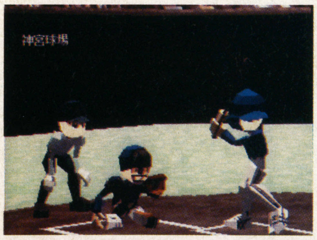
エンジェル

PS 1月発売予定 5800円

プロ野球チームの監督になり、最終的には日本シリーズでの優勝を目指すシミュレーションゲーム。まず最初は2軍監督となり、1軍監督昇格を目指す。成績を上げるには、練習選手を鍛えることはもちろん、ドラフトでいい選手を取ることも重要になる。



⬆野球は投手力で勝敗が決まるといっても過言ではない。当然、エースの能力は鍛えて大きく上げておきたいところだ

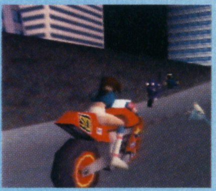


⬆もちろんバッティングの能力も重要な要素。集中するバッターの眼が鋭い

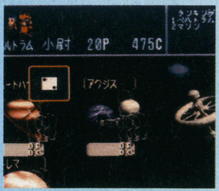
週刊 新着情報局 号外

●このコーナーでは新タイトルや飛び込み情報を扱う…はずなんだけど、今回は情報がありながらも新着情報局内で扱いきれなかったタイトルがいっぱい！ そこで、今回は特別に新着画面だけを先行公開。来週以降の号でこれらのゲームについて詳しく紹介していくので、今は画面写真を見てゲーム内容に期待を膨らませて待っててね。

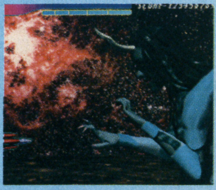
⬆サミーのSFC『実戦パチスロ必勝法TWIN』



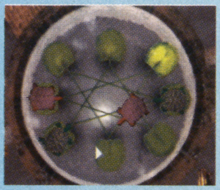
⬆日本システムサプライのN64『キャバリーバトル～』



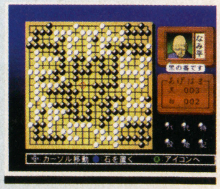
⬆ボトムアップのSFC『すごろく銀河戦記』



⬆日本エムエムアイテクノロジーのゲーム。右がPS『RAPUNZEL～』、左がSS『ファンズフォルム』だ



⬆パトラから発売されるゲームで、右がSS『ロードランナー　エクストラ』、左がSS『タクラマカン～』



⬆N64のタイトルが2本セタから登場。右は『雷のごとく～超高速囲碁』で、左は『森田将棋64(仮称)』

SHINCHAKU DATA

©Rowan Software／Mindscape／BANPRESTO・石森プロ／東映／円谷プロ／創通エージェンシー／サンライズ／BANPRESTO・Technosoft・BOTTOM UP・JAPAN SYSTEM SUPPLY・SAMMY・SETA・Douglas E.Smith/Presage Software Development Company・Interserv International・NIPPON MMI TECHNOLOGY

SOFT SALES 30

ソフト売り上げTOP30 9／30～10／6

1 サクラ大戦

1➡

SS セガ／9月27日発売／6800円(限定版8800円)

限定版が異常なまでのマニア人気を博した『サクラ』。秋葉原の大型店前には前日から徹夜組が並ぶなど、ちょっと予想できなかったほどのフィーバーぶりだった。

5万3680本

2 サイキックフォース

NEW

PS タイトー／10月4日発売／5800円

セールス的には今一つ突き抜けられなかったが、ゲーム内容自体はオリジナル要素も豊富で良好。

4万6230本

3 女神異聞録～ペルソナ～

2➡

PS アトラス／9月20日発売／6800円

発売後、1位→2位→3位と安定したセールスを記録。従来に比べて間口を広げたことともヒットの要因か。

4万1850本

順位	前週	タイトル	機種	メーカー／発売日／価格	本数
4	3➡	ウェーブレース64	N64	任天堂／9月27日発売／9800円	2万4200本
5	12➡	COOL BOARDERS	PS	ウェップシステム／8月30日発売／5800円	2万3380本
6	NEW	エターナルメロディ	SS	メディアワークス／10月4日発売／5800円	1万9400本
7	8➡	伝説のオウガバトル	PS	アートディンク／9月27日発売／5800円	1万9160本
8	10➡	ストリートファイターZERO2	SS	カプコン／9月14日発売／5800円	1万7620本
9	9➡	ギャロップレーサー	PS	テクモ／9月27日発売／5800円	1万7430本
10	5➡	三國志V	SS	光栄／9月27日発売／9800円	1万7360本

THIS WEEK REAL 今週のリアルランキング RANKING

業界最多！日本全国1300店舗以上のデータを解析。推定実売本数で見るランキング

ファミマガWeekly「REAL RANKING」。その名のとおり、全国津々浦々のファミコンショップのデータから編集部独自の方法で実売本数を推定。総合順位のみならず、各機種別の売り上げランキングも掲載し、細かな動きにも目を光らせゲーム市場の動向を分析していくことにしよう。

秋になっても「サクラ旋風」は衰えず「サイキック戦士」は肉薄するもおよばず

まず今週のランキングの解説に入る前に、この「REAL RANKING」の見方を説明しておこう。この売り上げランキングは「総合TOP30」と、プレイステーション、サターン、スーパーファミコンとNINTENDO64の3つの「機種別TOP10」で構成されている。また、ソフトのランクづけには、編集部独自の方法で算出した推定販売本数を使用して、その週に実際どれだけ売れたかが一目で分かるようになっている。なお前週の順位は、今週の順位の数字の下に矢印とともに小さめに表記した。そこに「NEW」とあるものはその週に発売されたもの、「－」とあるものは前週31位以下からランクアップしたという意味だ。

さて今週のランキングだが、強力な新作がコンスタントに続いた9月に比べ、10月はタイトル的にやや乏しくなりそうの雰囲気だ。2位に入った『サイキックフォース』は、10月のタイトル群のなかでは市場の期待を集めていたが、蓋を開けてみれば先週トップの『サクラ大戦』にとどかず、その他の新作タイトルも軒並み伸び悩んでいる。

先週1位の『サクラ大戦』は先週の爆発的な勢いこそ衰えたが、それでもトップを死守。特に限定版の人気が凄まじく、ほぼ完売状態。入手できなかったユーザーからの問い合わせ電話（恨み節？）が編集部にまでかかってきていた。

新作の勢いが弱く全体的にセールスが伸び悩むなか、目立ったのは既発タイトルの再浮上。『COOL BOARDERS』などは、セールス自体は先週とあまり変わっておらず、再浮上の要因は新作の勢いのなさといったところか。だがプレイステーションのタイトルはこのように発売後も長い期間にわたって安定してセールスを記録するものが多く、市場全体の「厚み」につながっているとも言える。

また『ウェーブレース64』が任天堂陣営で唯一上位に食い込み、一人気を吐いてはいる。だがハードの需要を引っ張るほどの力はなかったようで、ハード本体の売れ行きは相変わらず今一つ。やはり『マリオカート』まで待つしかないのだろうか？

©SEGA／RED・TAIYO・ATRUS

REAL RANKING

SOFT SALES 10

機種別売り上げTOP10 9／30～10／6

PS

1	サイキックフォース	4万6230本
2	女神異聞録～ペルソナ～	4万1850本
3	COOL BOARDERS	2万3380本
4	伝説のオウガバトル	1万9160本
5	ギャロップレーサー	1万7430本
6	ウイニングポスト2 プログラム' 96	1万5940本
7	スマッシュコート	1万4890本
8	スペクトラルタワー	1万2420本
9	ワールドスタジアムEX	1万1110本
10	水滸伝・天命の誓い	1万0720本

『サイキックフォース』がトップを獲得したものの、小差の2位に『ペルソナ』がおり、来週の動向次第ではふたたび『ペルソナ』が1位に返り咲く可能性も出てきている。また旧タイトルの再浮上が目立つなかで、『ときめきぱずるだま』は失速。ファンはもう買ってしまったか。

SS

1	サクラ大戦	5万3680本
2	エターナルメロディ	1万9400本
3	ストリートファイターZERO2	1万7620本
4	三國志V	1万7360本
5	機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー	1万6930本
6	ウイニングポスト2 プログラム' 96	1万2650本
7	SEGA AGES/アフターバーナーII	9430本
8	ホーンテッド カジノ	9150本
9	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	7640本
10	ファイティングバイパーズ	5750本

サターンランキング内では『サクラ』の強さがさらに際立っている。10月10日発売のソフトにはこれといったタイトルがないだけに、18日発売の『ラングリッサーIII』、25日発売の『ルナ シルバースターストーリー』がどこまで『サクラ』の牙城に迫れるかが焦点だろう。

N64&SFC

1	ウェーブレース64	2万4210本
2	Parlor! Mini3	5570本
3	ウイニングポスト2 プログラム' 96	5230本
4	スーパーマリオ64	5210本
5	牧場物語	3150本
6	ウィザードリィ・外伝IV	2280本
7	星のカービィ スーパーデラックス	2060本
8	海のぬし釣り	1880本
9	スーパーボンバーマン4	1510本
10	SDガンダムジェネレーション6 コロニー格闘記	1360本

『ウェーブレース64』が突出した売れ行きを示している他は、なんとも勢いのない任天堂系ランキング。スーパーファミコンでは『パーラー Mini3』が好調だが、パチンコ系ソフトが強いのは最近のスーパーファミコン全般の傾向。子供のお下がりをお父さんが遊んでいるのだろうか？

11～30

11	6➡	機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー	SS バンダイ／9月20日発売／4800円	1万6930本
12	NEW	ウイニングポスト2 プログラム' 96	PS 光栄／10月4日発売／6800円	1万5940本
13	14➡	スマッシュコート	PS ナムコ／9月6日発売／5800円	1万4890本
14	NEW	ウイニングポスト2 プログラム' 96	SS 光栄／10月4日発売／5800円	1万2650本
15	NEW	スペクトラルタワー	PS アイディアファクトリー／10月4日発売／5800円	1万2420本
16	13➡	ワールドスタジアムEX	PS ナムコ／7月26日発売／5800円	1万1110本
17	NEW	水滸伝・天命の誓い	PS 光栄／10月4日発売／5800円	1万0720本
18	20➡	アークザラッド（PSザベスト）	PS SCE／7月12日発売／2800円	1万0300本
19	4➡	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	PS コナミ／9月27日発売／5800円	1万0110本
20	11➡	SEGA AGES/アフターバーナーII	SS セガ／9月27日発売／3800円	9430本
21	15➡	ストリートファイターZERO2	PS カプコン／8月9日発売／5800円	9180本
22	29➡	ホーンテッド カジノ	SS ソシエッタ代官山／9月27日発売／7900円	9150本
23	16➡	ポポロクロイス物語	PS SCE／7月12日発売／5800円	8210本
24	7➡	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	SS コナミ／9月27日発売／5800円	7640本
25	26➡	BIO HAZARD	PS カプコン／3月22日発売／5800円	7200本
26	22➡	ポケットモンスター緑	GB 任天堂／2月27日発売／3900円	7080本
27	NEW	C1－CIRCUIT	PS インベックス／10月4日発売／5800円	6960本
28	18➡	ポケットモンスター赤	GB 任天堂／2月27日発売／3900円	6310本
29	－➡	アイルトン・セナ カートデュエル	PS ギャップス／9月13日発売／6800円	5760本
30	25➡	ファイティングバイパーズ	SS セガ／8月30日発売／6800円	5750本

※このランキングは以下の各社のご協力により、全国1300店舗の売り上げデータを集計、そこから編集部独自の方法で推定販売本数を算出したものです。なお、推定実売本数は実際の本数と上下5%程度の誤差が生じることがあります。ご了承ください。 ★データ協力：あくと内ファミコンランド中部本部・カメレオンクラブ・TVパニック・ドキドキ冒険島・ブルート・わんぱくこぞう・メディアクリエイト

'96 10/18

新作ゲーム発売カレンダー

Calendar

PlayStation.SegaSaturn.Nintendo64.SuperFamicom.GameBoy.Game·Gear.PC-FX.NeoGeo.3DO.M2.PC-Engine.VirtualBoy.etc...

プレイステーション

10月18日	THE DEEP～失われた深海～	ADV	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0001
10月18日	首領蜂	STG	エス・ピー・エス	5800円	0002
10月18日	ショックウェーブ オペレーション・ジャンプゲート	STG	EAV	4800円	0003
10月18日	ブレインデッド13	ACT	ココナッツジャパンエンターテイメント	6800円	0004
10月18日	バーチャルシミュレーションパチンコドリーム	TBL	コナミ	5800円	0005
10月18日	ストーンウォーカーズ	ADV	サンソフト	5800円	0006
10月18日	キングオブパーラー	SLG	ティー・イー・エヌ研究所	6800円	0007
10月18日	MEGATUDO2096	格闘	バンプレスト	5800円	0008
10月25日	eexy life EAST END×YURI	ETC	Epic／Sony Records	1900円	0009
10月25日	シェルショック	STG	EAV	5800円	0010
10月25日	童夢の野望～F1 GP NIPPONの挑戦～	SPT	OZクラブ	6800円	0011
10月25日	スターグラディエイター	格闘	カプコン	5800円	0012
10月25日	ヴァンダルハーツ～失われた古代文明～	SLG	コナミ	5800円	0013
10月25日	ボトム オブ ザ ナインス ～メジャーリーグヒーローズ～	SPT	コナミ	5800円	0014
10月25日	DEATH WING	STG	サイバーテックデザイン	5800円	0015
10月25日	ビルクラッシュ	PZL	翔泳社	5800円	0016
10月25日	V-Tennis2	SPT	トンキンハウス	5800円	0017
10月25日	Pinball Fantasies Deluxe	ETC	バップ	5800円	0018
10月25日	オウバードフォース	SLG	バンダイ	6800円	0019
10月25日	爆れつハンター まあじゃんすぺしゃる	TBL	バンプレスト	5800円	0020
10月25日	本格4人打ち 芸能人対局麻雀 THEわれめDEポン	TBL	ビデオシステム	6800円	0021
10月25日	アポなしキャルズ お・り・ん・ぽ・す♥	ETC	ヒューマン	5800円	0022
11月1日	デジクロ	PZL	アトラス	4900円	0023
11月1日	チェスマスター	TBL	アルトロン	6800円	0024
11月1日	クーリースカンク	ACT	ヴィジット	2800円	0025
11月1日	アーク ザ ラッドII	RPG	SCE	5800円	0026
11月1日	バーミンキッズ	PZL	EAV	4800円	0027
11月1日	The Tower BONUS edition	SLG	オープンブックキューゼロゼロサン	6800円	0028
11月1日	セクシーパロディウス	STG	コナミ	4800円	0029
11月1日	競馬最勝の法則'96vol. 2 G 1 ROAD	ETC	サングリラ	6400円	0030
11月1日	NIGHTRUTH－Explanation of the paranormal－“闇の扉”	ADV	ソネット・コンピュータエンタテイメント	6800円	0031
11月1日	LULU	ETC	東北新社	4800円	0032
11月1日	ジョッキー ゼロ	SPT	ライトスタッフ	5800円	0033
11月8日	3D Lemmings	PZL	SCE	5800円	0034
11月8日	WIPE OUT XL	SPT	SCE	5800円	0035
11月8日	アローン・イン・ザ・ダーク2	ADV	EAV	5800円	0036
11月8日	オリンピックサッカー	SPT	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800円	0037
11月8日	TECMO SUPER BOWL	SPT	テクモ	6800円	0038
11月8日	ナムコミュージアムVOL. 4	ETC	ナムコ	5800円	0039
11月8日	それ行けXココロジー～心（ハート）が教える恋・結婚・人生～	ETC	ポリグラム	5800円	0040
11月15日	FIST	格闘	イマジニア	6800円	0041
11月15日	タイム コマンドー	ACT	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0042
11月15日	Twisted Metal	ACT	SCEI	5800円	0043
11月15日	BELTLOGGER 9	STG	元気	6300円	0044
11月15日	ぷよぷよ通 決定盤	PZL	コンパイル	4800円	0045
11月15日	BIG CHALLENGE GOLF	SPT	バップ	6800円	0046
11月15日	拳聖～キング・オブ・ボクシング～	SPT	ビクター／ビクター・ソフト	5800円	0047
11月15日	はるかぜ戦隊Vフォース	SLG	ビング	5800円	0048
11月15日	怪獣戦記	SLG	プロデュース	5800円	0049
11月22日	ぐっすんぱらだいす	ACT	アイレム	5800円	0050
11月22日	(PS・ザ・ベスト)SIDEWINDER U.S.A.	STG	アスミック	2800円	0051
11月22日	(PS・ザ・ベスト)戦闘国家 エアランドバル	SLG	SCE	2800円	0052
11月22日	Hard Ball5	SPT	エス・ピー・エス	5800円	0053
11月22日	Ｊリーグ実況ウイニングイレブン'97	SPT	コナミ	5800円	0054
11月22日	ステークスウィナー GI完全制覇への道	ACT	ザウルス	5800円	0055
11月22日	AIR GRAVE	STG	サントス	5800円	0056
11月22日	(PS・ザ・ベスト)新日本プロレスリング闘魂烈伝	SPT	トミー	2800円	0057
11月22日	タクラマカン～敦煌傳奇～	PZL	パトラ	6800円	0058
11月22日	(PS・ザ・ベスト)機動戦士ガンダム	STG	バンダイ	2800円	0059
11月22日	エターナルメロディ	SLG	メディアワークス	5800円	0060
11月29日	るろうに剣心～明治剣客浪漫譚・維新激闘編～	格闘	SCE	5800円	0061
11月29日	(PS・ザ・ベスト)テーマパーク	SLG	EAV	2800円	0062
11月29日	DESERTED ISLAND	ADV	KSS	5800円	0063
11月29日	麻雀大会II Special	TBL	光栄	6800円	0064
11月29日	金田一少年の事件簿～悲報島新たなる惨劇～	ADV	講談社	5800円	0065
11月29日	NBAパワーダンカーズ2	SPT	コナミ	5800円	0066
11月29日	探偵 神宮寺三郎～未完のルポ～	ADV	データイースト	5800円	0067
11月29日	(PS・ザ・ベスト)第４次スーパーロボット大戦Ｓ	SLG	バンプレスト	2800円	0068
11月29日	(PS・ザ・ベスト)クラシックロード	SLG	ビクター／ビクター・ソフト	2800円	0069
11月29日	Go II professional 対局囲碁	TBL	毎日コミニュケーションズ	6800円	0070
11月下旬	IMAGEGUN&TFX Fight Maniac Set	SLG	イマジニア	13800円	0071
11月下旬	TFX	SLG	イマジニア	7800円	0072
11月下旬	スターファイター3000	STG	イマジニア	5800円	0073
11月下旬	シミュレーションズー	SLG	ソフトバンク	5800円	0074
11月下旬	東方珍遊記 はーふりんぐはーつ	ADV	ナグザット	6800円	0075
11月未定	Sim City2000	SLG	アートディンク	5800円	0076
11月未定	NOT TREASURE HUNTER	ADV	アクティアート	5800円	0077
11月未定	ボイスパラダイス エクセラ	ADV	アスク講談社	6800円	0078
11月未定	NHL パワープレイ	SPT	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0079
11月未定	PANZER GENERAL	SLG	エクシングエンタテイメント	5800円	0080
11月未定	皇龍三國演義	SLG	エクシングエンタテイメント	5800円	0081
11月未定	MAKING OF NIGHTRUTH2 VOICE SELECTION	ETC	ソネットコンピュータエンタテインメント	未定	0082
11月未定	スーパーフットボールチャンプ	SPT	タイトー	5800円	0083
11月未定	タイムボカンシリーズ ボカンと一発！ドロンボー	STG	バンプレスト	5800円	0084
11月未定	BURNING ROAD	SPT	ビック東海	5800円	0085
11月未定	ズープ	PZL	メディアクエスト	4800円	0086
11月未定	ブルーフォレスト物語～風の封印～	RPG	ライトスタッフ	5800円	0087
今秋	DEPTH	ETC	SCEI	未定	0088
今秋	MLB Pennant Race	SPT	SCEI	5800円	0089

12月3日	RAGE RACER	SPT	ナムコ	5800円	0090
12月6日	エクストラブライト	STG	アスキー	5800円	0091
12月6日	ガボールスクリーン	ETC	アンティノスレコード	3200円	0092
12月6日	(PS・ザ・ベスト)ハーミィホッパーヘッド	ACT	SCE	2800円	0093
12月6日	ファーストクイーンIV	SLG	呉ソフトウェア工房	5800円	0094
12月6日	キッドクラウンのクレイジーチェイス2～LOVE LOVE ハニー争奪戦～	ACT	ケムコ	5800円	0095
12月6日	JEWEL of the Oracleオラクルの宝石	PZL	サンソフト	5980円	0096
12月6日	(PS・ザ・ベスト)チョロQ ver.1.02	SPT	タカラ	2800円	0097
12月6日	(PS・ザ・ベスト)ドラゴンボールZ アルティメットバトル2	格闘	バンダイ	2800円	0098
12月上旬	ToPoLo	ETC	アートディンク	5800円	0099
12月上旬	超人学園ゴーカイザー	格闘	アーバンプラント	5800円	0100
12月上旬	Formula1	SPT	SCE	未定	0101
12月上旬	らんま1/2バトル・ルネッサンス	格闘	小学館プロダクション	6800円	0102
12月13日	トゥルーラブストーリー	SLG	アスキー	5800円	0103
12月13日	HEAVEN'S GATE	格闘	アトラス	5800円	0104
12月13日	スピードキング	SPT	コナミ	5800円	0105
12月13日	DARIUS (外伝)	STG	ベック	5800円	0106
12月20日	3Dシューティングツクール	ETC	アスキー	5800円	0107
12月20日	ガレオス	STG	アトラス	5800円	0108
12月20日	リアルバウト餓狼伝説	格闘	SNK	未定	0109
12月20日	ありす イン サイバーランド	ADV	グラムス	5800円	0110
12月20日	ライトニングレジェンド	格闘	コナミ	5800円	0111
12月20日	永世名人II	TBL	コナミ	5300円	0112
12月20日	実況おしゃべりパロディウス ～forever with me～	STG	コナミ	4800円	0113
12月20日	里見の謎	RPG	サンテックジャパン	5800円	0114
12月20日	ブシドーブレード	格闘	スクウェア	5800円	0115
12月20日	ウルトラマンゼアス	TBL	東北新社	5800円	0116
12月20日	ソウルエッジ	格闘	ナムコ	5800円	0117
12月20日	m～君を伝えて～	SLG	ネクサスインターラクト	5800円	0118
12月20日	ZXE-D LEGEND OF PLASMTLITE	格闘	バンダイ	19800円	0119
12月20日	恐怖新聞	ADV	ユタカ	5800円	0120
12月20日	魔法少女プリティサミーPart1 In the Earth	ADV	パイオニアLDC	6800円	0121
12月中旬	VIRTUAL飛龍の拳	格闘	カルチャーブレーン	5800円	0122
12月中旬	STREET RACER EXTRA	SPT	UBIソフト	未定	0123
12月26日	きゅー爆っく	ACT	アクティビジョンジャパン	5800円	0124
12月27日	BLOODY BRIDE いまどきのバンパイア	SLG	アトラス	6800円	0125
12月27日	大航海時代II	SLG	光栄	6800円	0126
12月未定	PIT BALL	ETC	ココナッツジャパンエンターテイメント	6800円	0127
12月未定	ぐーちょDEパーク～テーマパークものがたり～	TBL	EAV	5800円	0128
12月未定	NFLクォーターバッククラブ'97	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0129
12月未定	グリッド ランナー	ACT	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0130
12月未定	ロッククライミング「未踏峰への挑戦」アルプス編	SLG	ウイネット	未定	0131
12月未定	GREAT PEAK ～蒼天の白き神の座～(仮称)	SLG	SCE	未定	0132
12月未定	クラッシュ・バンディ クー	ACT	SCE	未定	0133
12月未定	スーパーパズルファイターIIX	PZL	カプコン	5800円	0134
12月未定	くるくるぱにっく	PZL	クールキッズ	2800円	0135
12月未定	Virtual Gallop 騎手道～南井克己～	ACT	サンソフト	6300円	0136
12月未定	Virtual Gallop 騎手道 限定版	ACT	サンソフト	6800円	0137
12月未定	BATTLE ZONE 2105	ETC	ZigZag	5800円	0138
12月未定	BASTARD!!－虚ろなる神々の器－	RPG	集英社・セタバスタード!!制作委員会	6800円	0139
12月未定	ぺブルビーチの波濤PLUS	SPT	ソフトバンク	5800円	0140
12月未定	レイ・トレーサー	SPT	タイトー	5800円	0141
12月未定	PRIMAL RAGE	格闘	タイムワーナーインタラクティブ	5800円	0142
12月未定	DX億万長者ゲーム	TBL	タカラ	5800円	0143
12月未定	闘神伝3	格闘	タカラ	5800円	0144
12月未定	DX日本特急旅行ゲーム	TBL	タカラ	5800円	0145
12月未定	新スーパーロボット大戦	SLG	バンプレスト	6800円	0146
12月未定	新日本プロレスリング闘魂列伝2	SPT	トミー	5800円	0147
12月未定	黄昏のオード～ODE TO THE SUNSET ERA	RPG	トンキンハウス	5800円	0148
12月未定	ソウルエッジ 限定セット	ETC	ナムコ	未定	0149
12月未定	ロジック麻雀 創龍(仮称)	TBL	日本一ソフトウェア	5800円	0150
12月未定	新SD戦国伝 機動武者大戦	SLG	バンダイ	5800円	0151
12月未定	新SD戦国伝 機動武者大戦 限定版プラモ付き	SLG	バンダイ	6800円	0152
12月未定	ゼイラムゾーン	ACT	バンプレスト	5800円	0153
12月未定	ドラゴンナイト4	SLG	バンプレスト	6800円	0154
12月未定	JTCC 全日本ツーリングカー選手権	SPT	BPS	5800円	0155
12月未定	レベルアサルト2	STG	BPS	6800円	0156
12月未定	ロックマン8 メタルヒーローズ	ACT	カプコン	5800円	0157
12月未定	クロックタワー2(セカンド)	ADV	ヒューマン	未定	0158
12月未定	首都高バトル外伝 スーパーテクニックチャレンジ	SPT	メディアクエスト	5800円	0159
96年年末	Mighty Hits	STG	アルトロン	5800円	0160
96年未定	名探偵スチールウッド(仮称)	ADV	アイディアファクトリー	5800円	0161
96年未定	海腹川背・旬	ACT	エクシングエンタテイメント	未定	0162
96年未定	ツインビーミラクル～不思議なベルの大陸～	RPG	コナミ	未定	0163
96年未定	PAL－神犬伝説－	RPG	東映ビデオ／東北新社	6800円	0164
96年未定	Dear Friends	SLG	ビジュアルアーツ	5800円	0165
96年未定	アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～	RPG	ライトスタッフ	未定	0166
1月10日	ルパン三世 カリオストロの城 －再会－	ADV	アスミック	6800円	0167
1月10日	RACINGROOVY	SPT	サミー工業	5800円	0168
1月10日	ゲームの達人2	ETC	サンソフト	8900円	0169
1月10日	ロードランナー エクストラ	PZL	パトラ	未定	0170
1月17日	シヴィザード	SLG	アスミック	5800円	0171
1月17日	上海 Great Moments	PZL	サンソフト	6500円	0172
1月24日	宝魔ハンターライム ペイントメーカー（仮称）	ETC	アスミック	4900円	0173
1月24日	3D競走馬育成シミュレーションBREEDING STUD ～牧場で逢いましょう～	SLG	コナミ	5800円	0174
1月31日	I．Q～インテリジェントキューブ	PZL	SCE	4800円	0175
1月31日	ファイナルファンタジーVII	RPG	スクウェア	6800円	0176
1月下旬	AZITO－アジト－	SLG	アスティクトゥーワン	5800円	0177
1月下旬	LOVE GAME'S～わいわいテニス～	SPT	Tears	5800円	0178
1月下旬	スターウォーズ ダークフォース	STG	BPS	5800円	0179

<カレンダーの見方>価格は特に表記のないものは税別、（込）は税込みです。右端の数字はアンケートのページで使用します。

<ジャンル略称>ACT…アクション、格闘…格闘アクション、RPG…ロールプレイング、SLG…シミュレーション、STG…シューティング、ADV…アドベンチャー、SPT…スポーツ、TBL…テーブルゲーム、PZL…パズル、ETC…その他

新作ゲーム発売カレンダー

97年春	魔法少女プリティサミーPart 2 In the Julyhelm	ADV	パイオニアLDC	未定	0291
97年春	ファイロ＆クロード（仮称）	ACT	BMGビクター	未定	0292
97年春	レガシー・オブ・ケイン(仮称)	RPG	BMGビクター	未定	0293
97年春	西暦1999～ファラオの復活～	ACT	BMGビクター	5800円	0294
97年春	こみゅにてぃぽむ	RPG	フィルインカフェ	5800円	0295
97年春	蜃気楼回廊	ADV	プレ・ステージ	5800円	0296
97年春	ボディバイオニクス～驚異の小宇宙 人体～	ACT	メディアクエスト	5800円	0297
97年春	CROC！(仮称)	ACT	メディアクエスト	未定	0298
97年春	ゼロヨンチャンプ Doozy-J	SPT	メディアリング	未定	0299
97年春	聖刻1092 操兵伝	RPG	ユタカ	5800円	0300
97年夏	ツタンカーメンの遺言(仮称)	ADV	ウィザード	未定	0301
97年夏	ドラゴンボールGT（仮称）	格闘	バンダイ	未定	0302
97年夏	グランド・セフト・オート(仮称)	ACT	BMGビクター	未定	0303
97年夏	スパイダー(仮称)	ACT	BMGビクター	未定	0304
97年未定	日本プロゴルフ協会監修 ダブルイーグル	SPT	サンソフト	6800円	0305
97年未定	City Bravo！	SLG	アルトロン	6800円	0306
97年未定	ザ・心理ゲーム 2	ADV	ヴィジット	未定	0307
97年未定	リンダキューブ	RPG	SCE	未定	0308
97年未定	メイン・ローター	STG	エフコンピュータ・エンターテイメント	5800円	0309
97年未定	KING OF GAMES（仮称）	ETC	クレフ	未定	0310
97年未定	F1チーム運営シミュレーション F-1 GRAND PRIX 1996 WINNING CIRCUIT	SLG	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定	0311
97年未定	メタルギア ソリッド	ACT	コナミ	未定	0312
97年未定	ホームドクター	ETC	サクセス	未定	0313
97年未定	フォトジェニック	SLG	サンソフト	未定	0314
97年未定	ひとつやふたつ… いつつや怪談	ADV	システムサコム	未定	0315
97年未定	ザ・マスターズ ファイター	格闘	シネマサプライ	5800円	0316
97年未定	エースコンバット2	STG	ナムコ	未定	0317
97年未定	ガンバレット(仮称)	STG	ナムコ	未定	0318
97年未定	タイム・クライシス(仮称)	STG	ナムコ	未定	0319
97年未定	ホタル（仮称）	ACT	パイオニアLDC	未定	0320
97年未定	RAY MAN2(仮称)	ACT	UBIソフト	未定	0321
97年未定	リフレインラブ～あなたに逢いたい～	SLG	リバーヒルソフト	未定	0322
発売日未定	パチンコ倶楽部	TBL	I.S.C	未定	0323
発売日未定	ボイスファンタジァ	ADV	アクス講談社	未定	0324
発売日未定	RPGツクール3	ETC	アスキー	未定	0325
発売日未定	シミュレーションRPGツクール	ETC	アスキー	未定	0326
発売日未定	ダービースタリオンPS(仮称)	SLG	アスキー	未定	0327
発売日未定	囲碁	TBL	アスキー	6800円	0328
発売日未定	機甲兵G-1	SLG	アスク講談社	未定	0329
発売日未定	古代惑星ナルソ(仮称)	SLG	イースリースタッフ	未定	0330
発売日未定	イレブンス アワー	ADV	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	未定	0331
発売日未定	スポット ゴーズトゥーハリウッド	ACT	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	未定	0332
発売日未定	ダカール'97	SPT	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0333
発売日未定	ナノテック ウォリアー	STG	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0334
発売日未定	ハイパー 3D ピンボール	ETC	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0335
発売日未定	ブラック ドーン	STG	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0336
発売日未定	もうぢゃ	PZL	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0337
発売日未定	あかずの間	ADV	ヴィジット	5800円	0338
発売日未定	DYNAMITE KING	ETC	エイコム	未定	0339
発売日未定	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	格闘	SNK	未定	0340
発売日未定	オメガブースト	STG	SCE	未定	0341
発売日未定	クライムクラッカーズ2	RPG	SCE	未定	0342
発売日未定	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	PZL	SCE	未定	0343
発売日未定	ワンダラーズショック ～1950 アメリカンドリームズ～	TBL	SCE	未定	0344
発売日未定	FLY(仮称)	ETC	エム・ディー・ビー	未定	0345
発売日未定	マジックカーペット	STG	EAV	5800円	0346
発売日未定	Queens Road	SLG	エンジェル	未定	0347
発売日未定	APACHE（仮称）	SLG	ガスト	未定	0348
発売日未定	ブレス・オブ・ファイアIII	RPG	カプコン	未定	0349
発売日未定	マーヴル・スーパーヒーローズ	格闘	カプコン	未定	0350
発売日未定	ロックマンX4	ACT	カプコン	未定	0351
発売日未定	ウルトラ万馬券(仮称)	ETC	カルチャーブレーン	未定	0352
発売日未定	シェラザード伝説 黄金の帝国(仮称)	RPG	カルチャーブレーン	未定	0353
発売日未定	QUANTUM GATE～悪夢の序章～	ADV	ギャガ・コミュニケーションズ	5800円	0354
発売日未定	VIPER（仮称）	STG	ギャガ・コミュニケーションズ	5800円	0355
発売日未定	Nap・Nap	ADV	ゲンテック	未定	0356
発売日未定	DOOPERS	SPT	サイバーテック・デザイン	未定	0357
発売日未定	FENSER	SLG	サイバーテック・デザイン	未定	0358
発売日未定	PROJECT CHAOS	ADV	サイバーテック・デザイン	未定	0359
発売日未定	アウトライブZERO（仮称）	RPG	サンソフト	未定	0360
発売日未定	WORLD MATCH GOLF	SPT	ズーメックス	5800円	0361
発売日未定	ザウバー	STG	スクウェア	未定	0362
発売日未定	リモコンヘリコプター	SLG	スリーディ	未定	0363
発売日未定	雷電DX(仮称)	STG	セイブ開発	未定	0364
発売日未定	ARENA(仮称)	RPG	ソフトバンク	未定	0365
発売日未定	コブラ・ザ・シューティング	STG	タカラ	5800円	0366
発売日未定	装甲騎兵ボトムズ	ACT	タカラ	未定	0367
発売日未定	聖痕のジョカ～光と闇の聖王女～	RPG	タカラ	5800円	0368
発売日未定	MVPベースボール'96(仮称)	ETC	データイースト	未定	0369
発売日未定	BOUNTY ARMS	ACT	データウェスト	未定	0370
発売日未定	Cat The Ripper ～13人目の探偵士～	ADV	トンキンハウス	5800円	0371
発売日未定	ディレクター	SLG	トンキンハウス	未定	0372
発売日未定	モンスターコレクション	SLG	トンキンハウス	未定	0373
発売日未定	FIGHTING NETWORK RINGS	SPT	ナグザット	未定	0374
発売日未定	もってけたまご	ACT	ナグザット	未定	0375
発売日未定	フォーミュラ・サーカス	SPT	日本物産	5800円	0376
発売日未定	Jump KID(仮称)	ACT	ニュー	未定	0377
発売日未定	No ë L2(仮称)	ETC	パイオニアLDC	未定	0378
発売日未定	タイブレーク	SPT	バディ	未定	0379
発売日未定	秘・宝・王～もうお前とは口きかん!!～	TBL	バリエ	未定	0380
発売日未定	バトル オブ……（仮称）	SLG	バンプレスト	未定	0381
発売日未定	銃夢(仮称)	RPG	バンプレスト	未定	0382
発売日未定	Max Racer	SPT	PD	未定	0383
発売日未定	スワッグマン	ACT	ビクター／ビクター・ソフト	未定	0384
発売日未定	トゥーム・レイダース	ADV	ビクター／ビクター・ソフト	5800円	0385
発売日未定	LIPROS(仮称)	ACT	ビジュアルアーツ	未定	0386
発売日未定	オーガリアン一亜人伝一(仮称)	RPG	ビジュアルアーツ	未定	0387
発売日未定	初恋ばれんたいん	SLG	ファミリーソフト	5800円	0388
発売日未定	猿田彦の暗号	ETC	フォーツーツー	未定	0389
発売日未定	ぱいるあっぷ・まーち	SLG	プロシードユニ	5800円	0390
発売日未定	ARMORED CORE	RPG	フロムソフトウェア	5800円	0391
発売日未定	continental Saga(Shadoetower)	RPG	フロムソフトウェア	5800円	0392
発売日未定	ライアットスターズ	SLG	ヘクト	未定	0393
発売日未定	甲子園V(仮称)	SPT	魔法	未定	0394
発売日未定	さるかにハムぞう（仮称）	PZL	メディアワークス	未定	0395
発売日未定	秘密結社Q	SLG	ライトスタッフ	未定	0396
発売日未定	峠MAX 最速ドリフトマスター	SPT	アトラス	5800円	0397
発売日未定	ハイパーツアー	ACT	スリーディ	未定	0398
	セガサターン				
10月18日	Mighty Hits	STG	アルトロン	5800円	0399
10月18日	ぎゅわんぶらぁ自己中心派 TOKYO MAHJONGLAND	TBL	ゲーム アーツ	6800円	0400

1月未定	IRON MAN/XO	ACT	アクレイムジャパン	5800円	0180
1月未定	ドラゴンハート	ACT	アクレイムジャパン	5800円	0181
1月未定	Metaphlist～u .X.2297～	STG	A.D.M.	未定	0182
1月未定	Base Ball Navigater	SLG	エンジェル	5800円	0183
1月未定	マリオ武者野の超将棋塾	TBL	キングレコード	7800円	0184
1月未定	西陣パチンコ天国vol. 1	TBL	KSS	未定	0185
1月未定	三国志 孔明伝	RPG	光栄	7800円	0186
1月未定	ぷるるん！with シェイプUPガールズ（仮称）	PZL	Jウィング	6800円	0187
1月未定	レイストーム	STG	タイトー	5800円	0188
1月未定	Cross Romance	TBL	日本物産	6800円	0189
1月未定	Nage Libre(ナージュリーブル) ～螺旋の相剋～	SLG	バリエ	未定	0190
1月未定	ゲゲゲの鬼太郎	ADV	バンダイ	未定	0191
1月未定	同級生2	ADV	バンプレスト	6800円	0192
1月未定	同級生2 EXTRA BOX	ADV	バンプレスト	13800円	0193
1月未定	3Dベースボールーザ・メジャー	SPT	BMGビクター	5800円	0194
1月未定	ボールブレイザー	SPT	BPS	5800円	0195
1月未定	GUNSHIP	SLG	メディアクエスト	5800円	0196
1月未定	TOP GUN FIRE AT WILL!	STG	メディアクエスト	5800円	0197
1月未定	X-COM 未知なる侵略者	SLG	メディアクエスト	5800円	0198
1月未定	同級生麻雀	TBL	ユーメディア	6800円	0199
1月未定	ProofClub プルーフクラブ	TBL	ユタカ	5800円	0200
2月上旬	デストラクションダービー2 DESTRUCTION DERBY2	SPT	SCE	未定	0201
2月14日	ハームフルパーク	STG	スカイ・シンク・システム	5800円	0202
2月未定	ロッククライミング「未踏峰への挑戦」アルプス編	SLG	NETYOU	未定	0203
2月未定	JAMエクストリーム	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0204
2月未定	SPACE JAM	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0205
2月未定	WWF in Your House	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0206
2月未定	トランスポートタイクーン～目指せ輸送王～	STG	伊藤忠商事	5800円	0207
2月未定	ドラえもん2 SOS！ おとぎの国	ACT	エポック社	5800円	0208
2月未定	RESCUE 24Hours	SPT	CSCメディアート	5800円	0209
2月未定	真髄・碁仙人（仮称）	TBL	Jウィング	8900円	0210
2月未定	ガメラ2000	STG	大映／デジタルフロンティア	未定	0211
2月未定	ルシファード	RPG	ティー・イー・エヌ研究所	5800円	0212
2月未定	ガメラ2000	STG	ティーワイオー	未定	0213
2月未定	TILK～青い海からきた少女	RPG	テイジイエル	5800円	0214
2月未定	ファーランドストーリー(仮称)	SLG	テイジイエル	未定	0215
2月未定	まねき猫の小判 EVOLUTION	TBL	テイジイエル	5800円	0216
2月未定	ユニバーサル公式ガイドVOL.1	TBL	日本シスコン	6800円	0217
2月未定	HASHIRIYA 狼たちの伝説	SPT	日本物産	6800円	0218
2月未定	THE GREAT BATTLEⅥ	ACT	バンプレスト	5800円	0219
2月未定	エアーコマンダー	ETC	バンプレスト	5800円	0220
2月未定	バトルバグス	SLG	バンタン電脳工場	5800円	0221
2月未定	オリンピア・山佐 バーチャパチスロIIから～実践！美少女攻略法～	TBL	マップジャパン	5800円	0222
2月未定	トレジャーギア	RPG	未来ソフト	未定	0223
2月未定	FEDA2	SLG	やのまん	5800円	0224
今冬	厄 痛 ～呪いのゲーム～	ADV	アイディアファクトリー	5800円	0225
今冬	クーロンズ・ゲート～九龍風水傳～	ADV	SME	7800円	0226
今冬	ラグナキュール	RPG	SME	5800円	0227
今冬	NHL FACE OFF	SPT	SCE	未定	0228
今冬	がんばれ森川君2号	ETC	SCE	未定	0229
今冬	NFL GAME DAY	SPT	SCE	未定	0230
今冬	パラッパラッパー	ACT	SCE	4800円	0231
今冬	プリンセスメーカー ゆめみる妖精	SLG	SCE	5800円	0232
今冬	ベルデセルバ戦記～翼の勲章～	SLG	SCE	未定	0233
今冬	ワイルド アームズ	RPG	SCE	5800円	0234
今冬	戦闘国家 一改一INPROVED	SLG	SCE	未定	0235
今冬	ウエルカムハウス2	ADV	ガスト	未定	0236
今冬	スーパーパンコレクション	PZL	カプコン	5800円	0237
今冬	THE HIVE WARS	STG	KSS	6800円	0238
今冬	ファンタステップ	ADV	ジャレコ	未定	0239
今冬	忍者じゃじゃ丸君 鬼斬忍法帖	ACT	ジャレコ	未定	0240
今冬	がんばれ ケイビくんデパートが占領されちゃった～の巻	ACT	タイムワーナーインタラクティブ	未定	0241
今冬	DEEP SEA ADVENTURE～海底宮パンタラッサの謎～	SLG	タカラ	6800円	0242
今冬	シュレディンガーの猫	ADV	タカラ	5800円	0243
今冬	モンスターファーム	SLG	テクモ	未定	0244
今冬	actua GOLF	SPT	ナグザット	5800円	0245
今冬	マクロス DIGITAL MISSION VF-X	STG	バンダイビジュアル	6800円	0246
今冬	WING OVER	STG	ビクター／パック・イン・ビデオ	5800円	0247
今冬	バーチャプロレス2(仮称)	ETC	マップジャパン	未定	0248
3月21日	STRESSLESS LESSON（レスレス）	PZL	マックス ファイブ	4980円	0249
3月未定	Odo Odo Oddity	ACT	I.D.Cメディアスタジオ	5800円	0250
3月未定	Ｊリーグエキサイトステージ V1	SPT	エポック社	未定	0251
3月未定	BIO HAZARD 2	ADV	カプコン	未定	0252
3月未定	フィッシング甲子園II	SPT	キングレコード	6800円	0253
3月未定	サガ フロンティア	RPG	スクウェア	未定	0254
3月未定	くるみミラクル	SLG	バンプレスト	5800円	0255
3月未定	スーパーロボットシューティング	STG	バンプレスト	9800円	0256
3月未定	マイホームドリーム	STG	ビクターインタラクティブソフトウエア	5800円	0257
3月未定	ハークス アドベンチャー	RPG	BPS	5800円	0258
3月未定	ランニング・ハイ	SPI	レックスエンタテインメント	未定	0259
5月未定	Guilty Gear	格闘	アークシステムワークス	5800円	0260
5月未定	メルト～フューチャリングエディ BY アイアンメイデン～	STG	マップジャパン	未定	0261
97年春	テストドライブ(仮称)	SLG	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定	0262
97年春	タクティクスオウガ	SLG	アートディンク	5800円	0263
97年春	Neorude（ネオリュード）	RPG	テクノソフト	未定	0264
97年春	メックウォリア 2	STG	アクティビジョンジャパン	未定	0265
97年春	THE CROW：CITY OF ANGELS(仮称)	ETC	アクレイムジャパン	5800円	0266
97年春	マジック・ザ・ギャザリング	ETC	アクレイムジャパン	5800円	0267
97年春	熱砂の惑星	ADV	伊藤忠商事	未定	0268
97年春	30in 1 対戦でゴー！	ETC	ヴィジッド	未定	0269
97年春	ドキドキプリティリーグ	SLG	エクシングエンタテイメント	5800円	0270
97年春	サムライスピリッツ剣客指南パック	格闘	SNK	5800円	0271
97年春	メタルスラッグ	ACT	SNK	未定	0272
97年春	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	格闘	SNK	未定	0273
97年春	攻殻機動隊 GHOST in the SHELL	STG	SCE	未定	0274
97年春	棋太平	TBL	エス・ピー・エス	未定	0275
97年春	公開されなかった手記	ADV	オンデマンド	未定	0276
97年春	火竜娘 ー高悠環編ー 柳判官編ー	ADV	ガスト	未定	0277
97年春	バーチャルウルトラベースボール(仮称)	SPT	カルチャーブレーン	5800円	0278
97年春	プロ指南 ウルトラ究極麻雀 兵(つわもの)（仮称）	TBL	カルチャーブレーン	5800円	0279
97年春	飛龍の拳 コレクション	ACT	カルチャーブレーン	5800円	0280
97年春	三国無双	格闘	光栄	未定	0281
97年春	バブジー3D(仮称)	ACT	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定	0282
97年春	パロウォーズ	SLG	コナミ	5800円	0283
97年春	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	ACT	コナミ	未定	0284
97年春	イラバード(仮称)	ETC	システムサコム／テレビ朝日	未定	0285
97年春	爆走兄弟レッツ&ゴー 燃えろ！ミニ四駆バトル(仮称)	SPT	ジャレコ	未定	0286
97年春	ZERO DIVIDE2	格闘	ズーム	未定	0287
97年春	ファイナルファンタジータクティクス	SLG	スクウェア	未定	0288
97年春	覚悟のススメ	ETC	トミー	5800円	0289
97年春	テイルズ オブ デスティニー	RPG	ナムコ	未定	0290

1月24日	アドヴァンストV.G.	格闘	テイジイエル	未定	0511
1月24日	トゥームレイダース	ACT	ビクター／ビクター・ソフト	5800円	0512
1月下旬	プラドルDISC データ編 レースクィーンG	ETC	Sada Soft	3800円	0513
1月未定	ゲゲゲの鬼太郎(仮称)	ADV	バンダイ	未定	0514
1月未定	ドラゴンハート	ACT	アクレイムジャパン	5800円	0515
1月未定	マリオ武者野の超将棋塾	TBL	キングレコード	7800円	0516
1月未定	三国志リターンズ	SLG	光栄	6800円	0517
1月未定	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS	SLG	ティー・イー・エヌ研究所	未定	0518
1月未定	ROOM MATE～井上涼子～	SLG	データム・ポリスター	5800円	0519
1月未定	ドラゴンマスターシルク	RPG	データム・ポリスター	6800円	0520
1月未定	超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか	SLG	バンダイビジュアル	6800円	0521
1月未定	ZAP! SNOW BOARDING TRIX	SPT	ポニーキャニオン／テレビ東京	5800円	0522
1月未定	ファンキー・ヘッド・ボクサーズ	SPT	吉本興業(アテイン)	未定	0523
2月下旬	フラッピー（仮称）	PZL	デービーソフト	未定	0524
2月未定	JAMエクストリーム	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0525
2月未定	Space JAM	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0526
2月未定	WWF In Your House	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0527
2月未定	アイアンブラッド	格闘	アクレイムジャパン	5800円	0528
2月未定	3Dウルトラピンボール	ETC	シエラ・パイオニア	5800円	0529
2月未定	HT&T ドラゴンズヘヴン	RPG	データイースト	未定	0530
2月未定	天地無用！ 魎皇鬼 連鎖必要	PZL	パイオニアLDC	未定	0531
2月未定	エアーコマンダー	ETC	バンプレスト	未定	0532
2月未定	麻雀青天井	TBL	毎日コミュニケーションズ	5800円	0533
2月未定	重装機兵レイノス2	STG	メサイヤ	未定	0534
2月未定	キューブバトラー	ETC	ヤノマンゲームズ	未定	0535
今冬	ジーベクター	STG	伊藤忠商事	未定	0536
今冬	スーパーパンコレクション	PZL	カプコン	5800円	0537
今冬	ファンタステップ	ADV	ジャレコ	未定	0538
今冬	忍者じゃじゃ丸君 鬼斬忍法帳	ACT	ジャレコ	未定	0539
今冬	バーチャコップ2	STG	セガ	5800円	0540
今冬	ハート オブ ダークネス	ACT	セガ	6800円	0541
今冬	actuaGOLF	SPT	ナグザット	5800円	0542
3月28日	ファーランドストーリー（仮称）	SLG	テイジイエル	未定	0543
3月未定	スチームハーツ	STG	テイジイエル	未定	0544
3月未定	太平洋の嵐2	SLG	イマジニア	未定	0545
3月未定	JリーグエキサイトステージV1	SPT	エポック社	未定	0546
3月未定	フィッシング甲子園II	SPT	キングレコード	6800円	0547
3月未定	ハークス アドベンチャー	RPG	BPS	5800円	0548
3月下旬	ロッククライミング「未踏峰への挑戦」ヒマラヤ編	SLG	NETYOU	未定	0549
来春	メックウォリア2	STG	アクティビジョンジャパン	未定	0550
来春	THE CROW:CITY OF ANGELS(仮称)	ETC	アクレイムジャパン	5800円	0551
来春	ナイスショット	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0552
来春	マジック・ザ・ギャザリング	ETC	アクレイムジャパン	5800円	0553
来春	デザエモン(仮称)	ETC	アテナ	未定	0554
来春	メタルスラッグ	ACT	SNK	未定	0555
来春	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	RPG	SNK	未定	0556
来春	スレイヤーズ	SLG	角川書店／ゲーム アーツ	未定	0557
来春	クオヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～	ETC	グラムス	6800円	0558
来春	グランディア	RPG	ゲーム アーツ	未定	0559
来春	魔法学園ルナ（仮称）	RPG	ゲーム アーツ	未定	0560
来春	バブジー3D(仮称)	ACT	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定	0561
来春	PIT BALL	ACT	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定	0562
来春	ぷるるん！シェイプUPガールズ(仮称)	PZL	Jウィング	未定	0563
来春	真髄・碁仙人(仮称)	TBL	Jウィング	8900円	0564
来春	フェイクダウン(仮称)	ETC	システムサコム	未定	0565
来春	ゲーム天国	STG	ジャレコ	未定	0566
来春	My dream～オンエアが待てなくて～	SLG	日本クリエイト	未定	0567
来春	機動戦士ガンダム外伝III 裁かれし者	STG	バンダイ	未定	0568
来春	オベリスク	ADV	BMGビクター	未定	0569
来春	エレベータアクションリターンズ	ACT	ビング	未定	0570
来春	CROC！(仮称)	ACT	メディアクエスト	未定	0571
来春	ボディパイオニクス～驚異の小宇宙 人体～	ACT	メディアクエスト	5800円	0572
来春	ゼロヨンチャンプ Doozy—J TypeR	SPT	メディアリング	未定	0573
来春	REAL SOUND（仮称）	ADV	ワープ	未定	0574
7月未定	Guilty Gear	格闘	アークシステムワークス	5800円	0575
来夏	スパイダー(仮称)	ACT	BMGビクター	未定	0576
来夏	タンク(仮称)	SLG	BMGビクター	未定	0577
9月下旬	ファンズフォルム(仮称)	ADV	日本エムエムアイテクノロジー	未定	0578
来秋	BAROQUE	RPG	スティング	未定	0579
12月未定	だいな♥あいらん 予告編	ETC	ゲーム アーツ	未定	0580
12月未定	DREAM SQUARE 雛形あきこ	ETC	ビデオシステム	未定	0581
97年未定	天城紫苑	ADV	CLIP HOUSE	6800円	0582
97年未定	エンジェルグラフィティ(仮称)	SLG	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定	0583
97年未定	モトクロス(仮称)	SPT	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定	0584
97年未定	ガーディアンフォース	STG	サクセス	未定	0585
97年未定	コットン2	STG	サクセス	未定	0586
97年未定	フォトジェニック	SLG	サンソフト	未定	0587
97年未定	D-XHIRD	格闘	タカラ	未定	0588
97年未定	SKULL FANG～空牙外伝～	STG	データイースト	未定	0589
97年未定	FARADOON	RPG	パイオニアLDC	未定	0590
97年未定	オリンピア・山佐 バーチャパチスロII(仮称)	TBL	マップジャパン	未定	0591
97年未定	RAY MAN2(仮称)	ACT	UBIソフト	未定	0592
発売日未定	パチンコ倶楽部	TBL	I.S.C	未定	0593
発売日未定	ダービースタリオン(仮称)	SLG	アスキー	未定	0594
発売日未定	囲碁	TBL	アスキー	6800円	0595
発売日未定	ボイスファンタジア	ADV	アスク講談社	未定	0596
発売日未定	アボなしギャルズ お・り・ん・ぽ・す♥	SLG	ヒューマン	未定	0597
発売日未定	TFX	SLG	イマジニア	未定	0598
発売日未定	ぱにっくちゃん	ADV	イマジニア	未定	0599
発売日未定	イレブンス アワー	ADV	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	未定	0600
発売日未定	コマンド＆コンカー	SLG	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	未定	0601
発売日未定	スポットゴーズトゥーハリウッド	ACT	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	未定	0602
発売日未定	ブラック ドーン	STG	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0603
発売日未定	天地無用！～登校無用～アニラジコレクション	ADV	エクシングエンタテイメント	8800円	0604
発売日未定	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	格闘	SNK	未定	0605
発売日未定	MONSTER MAKER HOLY DAGGER モンスターメーカー・ホーリーダガー	RPG	NECインターチャンネル	6800円	0606
発売日未定	センチメンタル・グラフティ	SLG	NECインターチャンネル	未定	0607
発売日未定	卒業S	SLG	NECインターチャンネル	6800円	0608
発売日未定	同級生2	ADV	NECインターチャンネル	未定	0609
発売日未定	ドラゴンナイト	RPG	エルフ	未定	0610
発売日未定	下級生	ADV	エルフ	未定	0611
発売日未定	大戦略（仮称）	SLG	OZクラブ	未定	0612
発売日未定	サイバーボッツ	ACT	カプコン	未定	0613
発売日未定	マーヴル・スーパーヒーローズ	格闘	カプコン	未定	0614
発売日未定	ロックマンX4	ACT	カプコン	未定	0615
発売日未定	バーチャパーク 'THE フィッシュ'	SLG	光栄	未定	0616
発売日未定	ときめきミュージックCD1(仮称)	ETC	コナミ	未定	0617
発売日未定	わくわく7	格闘	サンソフト	未定	0618
発売日未定	マスター オブ モンスターズ 黄昏の指輪(仮称)	ETC	システムソフト	未定	0619
発売日未定	HOUSING	SLG	スーパーソフトウェア	未定	0620
発売日未定	HOUSING CATALOG	ETC	スーパーソフトウェア	未定	0621

10月18日	Jewels of The Oracle オラクルの宝石	PZL	サンソフト	5980円	0401
10月18日	ラングリッサーIII	SLG	メサイヤ	6200円	0402
	セガサターン				
10月18日	スターファイター3000	STG	イマジニア	6800円	0403
10月25日	シェルショック	STG	EAV	5800円	0404
10月25日	ルナ シルバースターストーリー	RPG	角川書店/ゲームアーツ	6800円	0405
10月25日	ワールドシリーズベースボールII	SPT	セガ	5800円	0406
10月25日	マスター・オブ・モンスターズ～ネオ ジェネレーションズ～	SLG	東芝EMI	6800円	0407
10月25日	BATSUGUN	STG	バンプレスト	5800円	0408
11月1日	セクシーパロディウス	STG	コナミ	4800円	0409
11月1日	パップ・ブリーダー	SLG	サイ・メイト	5800円	0410
11月1日	LULU	ETC	セガ	4800円	0411
11月1日	アースワームジム2	ACT	タカラ	5800円	0412
11月1日	伝説のオウガバトル	SLG	リバーヒルソフト	5800円	0413
11月8日	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	格闘	SNK	5800円	0414
11月8日	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣<拡張RAMカートリッジ同梱>	格闘	SNK	8800円	0415
11月8日	リグロードサーガ2	RPG	セガ	5800円	0416
11月上旬	MAKING OF NIGHTRUTH2 VOICE SELECCTION	ADV	ソネット・コンピュータエンタテイメント	未定	0417
11月15日	プリクラ大作戦	ACT	アトラス	6800円	0418
11月15日	FIST（フィスト）	格闘	イマジニア	6800円	0419
11月15日	BLOOD FACTORY ブラッドファクトリー	STG	インタープレイ	5800円	0420
11月15日	デジタルピンボール ネクロノミコン	ETC	カゼ	5800円	0421
11月15日	上海 Great Moments	PZL	サンソフト	6500円	0422
11月15日	風水先生	SLG	博報堂	5800円	0423
11月15日	ファンキー・ファンタジー	SLG	吉本興業(アテイン)	5800円	0424
11月22日	IRON MAN/XO	ACT	アクレイムジャパン	5800円	0425
11月22日	NFLクォーターバッククラブ'97	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0426
11月22日	戦国ブレード	STG	アトラス	6800円	0427
11月22日	マジックカーペット	STG	EAV	5800円	0428
11月22日	カオス コントロール リミックス	ACT	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	4800円	0429
11月22日	AQUAZONE for SEGASATURN オプションディスク・シリーズ エンゼルフィッシュ	SLG	オープンブックキューゼロゼロサン	2000円	0430
11月22日	AQUAZONE for SEGASATURN オプションディスク・シリーズ クラウンローチ	SLG	オープンブックキューゼロゼロサン	2000円	0431
11月22日	AQUAZONE for SEGASATURN オプションディスク・シリーズ ブラックモーリー	SLG	オープンブックキューゼロゼロサン	2000円	0432
11月22日	AQUAZONE for SEGASATURN オプションディスク・シリーズ ブルーエンペラー	SLG	オープンブックキューゼロゼロサン	2000円	0433
11月22日	AQUAZONE for SEGASATURN オプションディスク・シリーズ ラミーノーズ	SLG	オープンブックキューゼロゼロサン	2000円	0434
11月22日	ステークスウィナーGＩ完全制覇への道	ACT	ザウルス	5800円	0435
11月22日	ハイパーデュエル	STG	テクノソフト	5800円	0436
11月22日	TRYRUSH DEPPY（トライラッシュ・デッピー）	ACT	日本クリエイト	5800円	0437
11月29日	大運動会	SLG	インクリメントP	5800円	0438
11月29日	太閤立志伝II	SLG	光栄	7800円	0439
11月29日	秀吉・信長セット	SLG	光栄	12800円	0440
11月29日	プラドルDISC 特別編 コスプレイヤーズ	ETC	Sada Soft	3800円	0441
11月29日	ビクトリーゴール WODLDWIDE Edition	SPT	セガ	5800円	0442
11月29日	電脳戦機バーチャロン	ACT	セガ	5800円	0443
11月29日	サンダーフォース ゴールドパック2	STG	テクノソフト	4800円	0444
11月29日	銀河英雄伝説	SLG	徳間書店	5800円	0445
11月29日	バトルバ	ACT	日本ビクター	6800円	0446
11月29日	西暦1996～ファラオの復活～	ACT	BMGビクター	5800円	0447
11月29日	対局将棋 極II	TBL	毎日コミュニケーションズ	6800円	0448
11月29日	美少女戦士セーラームーンSuperS～Various Emotion～（仮称）	格闘	エンジェル	5800円	0449
11月29日	探偵神宮寺三郎 未完のルポ	ADV	データイースト	5800円	0450
11月未定	NHL パワープレイ'96	SPT	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0451
11月未定	卒業 ～クロスワールド～	ADV	小学館プロダクション	5800円	0452
11月未定	月下の棋士～王竜戦～	TBL	バンプレスト	未定	0453
11月未定	ズープ	PZL	メディアクエスト	4800円	0454
今秋	拡張RAMｶｰﾄﾘｯｼﾞ	ETC	セガ	5800円	0455
12月6日	皇龍三國演義	SLG	エクシングエンタテイメント	5800円	0456
12月6日	世界の車窓から〔Ｉ〕スイス編～アルプス登山鉄道の旅～	ETC	富士通	4800円	0457
12月上旬	機動戦士ガンダム外伝II 蒼を受け継ぐもの	STG	バンダイ	4800円	0458
12月13日	メルティーランサー ～銀河少女警察2086～	SLG	イマジニア	5800円	0459
12月13日	メルティランサー初回限定Special Edition	SLG	イマジニア	8800円	0460
12月13日	出世麻雀 大接待	TBL	キングレコード	5800円	0461
12月13日	実況おしゃべりパロディウス～Forever with me～	STG	コナミ	4800円	0462
12月13日	ディスクワールド	ADV	メディアエンターテイメント	5800円	0463
12月13日	タクティクス オウガ	SLG	リバーヒルソフト	5800円	0464
12月13日	エネミー・ゼロ	ETC	ワープ	6800円	0465
12月17日	ロッグマン8メタルヒーローズ	ACT	カプコン	5800円	0466
12月20日	きゃんきゃんバニー・プルミエール2	ADV	キッド	7500円	0467
12月20日	永世名人II	TBL	コナミ	5300円	0468
12月20日	プラドルDISC データ編　レースクィーンF	ETC	Sada Soft	3800円	0469
12月20日	m～君を伝えて～	SLG	ダズ	5800円	0470
12月20日	はいぱぁセキュリティーズS	SLG	ビクター／パック・イン・ビデオ	6800円	0471
12月20日	3Dベースボールーザ・メジャー	SPT	BMGビクター	5800円	0472
12月中旬	STREET RACER EXTRA	SPT	UBIソフト	5800円	0473
12月22日	タクラマカン～敦煌傳奇～	PZL	パトラ	6800円	0474
12月27日	きゅー爆っく	ACT	アクティビジョンジャパン	5800円	0475
12月27日	水滸伝・天命の誓い	SLG	光栄	5800円	0476
12月27日	実戦パチスロ必勝法!4	TBL	サミー工業	未定	0477
12月27日	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	ADV	ハドソン	6800円	0478
12月未定	グリッド ランナー	ACT	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0479
12月未定	ハイパー3Dピンボール	ETC	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0480
12月未定	もうぢや	PZL	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0481
12月未定	逆鱗弾	STG	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0482
12月未定	オーバードライビンGT-R	SPT	EAV	6200円	0483
12月未定	スーパーパズルファイターIIX	PZL	カプコン	5800円	0484
12月未定	SEGE AGES/廊下にイチダントアール	ETC	セガ	4800円	0485
12月未定	デイトナUSA Circuit Edition	SPT	セガ	5800円	0486
12月未定	テラ ファンタスティカ	RPG	セガ	5800円	0487
12月未定	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント	STG	セガ	未定	0488
12月未定	エアーズアドベンチャー	RPG	ゲームスタジオ	未定	0489
12月未定	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	RPG	ソニック	未定	0490
12月未定	クレイジー イワン	STG	ソフトバンク	未定	0491
12月未定	シミュレーションズー	SLG	ソフトバンク	未定	0492
12月未定	DX日本特急旅行ゲーム	TBL	タカラ	5800円	0493
12月未定	バーチャル競艇	SPT	日本物産	6800円	0494
12月未定	銀河お嬢様伝説ユナ Mika Akitaka Illust Works	ETC	ハドソン	4220円	0495
12月未定	ウルトラマン 光の巨人伝説	ACT	バンダイ	7800円	0496
12月未定	MARICA～真実の世界～	RPG	ビクターエンタテインメント	5800円	0497
12月未定	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE	SPT	ヒューマン	未定	0498
12月未定	紫炎龍	STG	童	未定	0499
96年未定	ウルフファング・SS 空牙2001	STG	エクシングエンタテイメント	5800円	0500
96年未定	だいな♥あいらん（本編）	ETC	ゲーム アーツ	未定	0501
96年未定	恋鎖-RENSA-	PZL	シグナルライト	5800円	0502
96年未定	恋鎖-RENSA-限定版	PZL	シグナルライト	8800円	0503
96年未定	NIGHTRUTH -Explanation of the paranormal- "Maria"	ADV	ソネット・コンピュータエンタテイメント	未定	0504
96年未定	心霊呪殺師 太郎丸	ACT	タイムワーナーインタラクティブ	5800円	0505
96年未定	怪盗セイントテール	ADV	トミー	6800円	0506
1月10日	ブラスト ウィンド	STG	テクノソフト	5800円	0507
1月10日	ロードランナー エクストラ	PZL	パトラ	未定	0508
1月14日	天外魔境　第四の黙示録	RPG	ハドソン	6800円	0509
1月中旬	フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー	SLG	メディアクエスト	未定	0510

新作ゲーム発売カレンダー

発売日未定	勾玉伝説	ACT	エニックス	未定	0731
発売日未定	ファイティングアイスホッケ-	SPT	ココナッツジャパンエンターテイメント	9980円	0732
発売日未定	リングにかけろ	SLG	メサイヤ	未定	0733
	PC－FX				
10月25日	赤ずきんチャチャ～お騒がせ/ ニックレース!～	ETC	NECホームエレクトロニクス	7800円	0734
11月8日	ファーランドストーリーFX	ETC	テイジイエル/NECホームエレクトロニクス	7800円	0735
11月29日	ドラゴンナイト4	SLG	NECアベニュー	8800円	0736
11月下旬	ファイヤーウーマン 纏組	ADV	NECホームエレクトロニクス	未定	0737
12月6日	アンジェリーク Special2	SLG	光栄／NECホームエレクトロニクス	7800円	0738
12月20日	ファイアーウーマン纏組	ADV	徳間書店	7800円	0739
今冬	ルルリ・ラ・ルラ	ACT	NECホームエレクトロニクス	7800円	0740
今冬	ラストインペリアルプリンス(仮称)	ETC	NECホームエレクトロニクス/日本アプリケーション	未定	0741
発売日未定	卒業R	SLG	NECアベニュー	未定	0742
発売日未定	超神兵器 ゼロイガー	STG	NECホームエレクトロニクス	7800円	0743
発売日未定	スーパークリング フェザー	RPG	NECホームエレクトロニクス	未定	0744
発売日未定	こみっくろーど	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定	0745
発売日未定	となりのプリンセス ロルフィ	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定	0746
発売日未定	惑星攻機隊 りとるキャッツ	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定	0747
発売日未定	続 初恋物語 ～修学旅行～	SLG	NECホームエレクトロニクス/徳間書店インターメディア	未定	0748
発売日未定	みにまむなのにっく	ADV	スタジオOX／NECホームエレクトロニクス	未定	0749
発売日未定	ペブルビーチの波涛（仮称）	SPT	T&Eソフト／NECホームエレクトロニクス	未定	0750
発売日未定	MASTERS 遥かなるオーガス令3（仮称）	SPT	T&Eソフト／NECホームエレクトロニクス	未定	0751
発売日未定	バウンダリーゲート ドーター オブ キングダム	RPG	ビクター/パックインビデオ/NECホームエレクトロニクス	7800円	0752
発売日未定	負けるな！ 魔剣道Z	RPG	フィルインカフェ/NECホームエレクトロニクス	未定	0753
発売日未定	天外魔境III NAMIDA	RPG	ハドソン	未定	0754
	3DO				
96年未定	宝石大事典	TBL	エマテック	未定	0755
発売日未定	CASPER	ADV	インタープレイ	未定	0756
発売日未定	ライズ オブ ザ ロボッツ	格闘	マルチソフト	8800円	0757
発売日未定	ドラゴン ロア	ACT	マルチソフト	未定	0758
発売日未定	横丁3丁目おばけ屋敷	SLG	ワープ	未定	0759
発売日未定	テレビのツボ 迷プロデューサ 伝説	ETC	アラジン工房	6800円	0760
発売日未定	クレーファイターII	格闘	インタープレイ	未定	0761
発売日未定	WATER WORLD	ETC	インタープレイ		0762
発売日未定	ハウスキーパー	ACT	エムエーシーハミングバードソフト	未定	0763
発売日未定	ナオコとヒデ坊 漢字の天才2	ETC	学漫	3980円	0764
発売日未定	ナオコとヒデ坊 漢字の天才3	ETC	学漫	3980円	0765
発売日未定	ナオコとヒデ坊 国語の天才1	ETC	学漫	3980円	0766
発売日未定	ナオコとヒデ坊 算数の天才3	ETC	学漫	3980円	0767
発売日未定	Hell	ADV	ギャガコミュニケーションズ	未定	0768
発売日未定	キッズTV	ETC	The 3DO Company	未定	0769
発売日未定	スターファイター(仮称)	STG	The 3DO Company	未定	0770
発売日未定	バトルスポーツ(仮称)	SPT	The 3DO Company	未定	0771
発売日未定	即戦力の宝石	TBL	G・A・M	未定	0772
発売日未定	碁仙人	TBL	Jウイング	未定	0773
発売日未定	駿才	SLG	ナグザット	8800円	0774
発売日未定	リターン・トゥ・ゾーク	ADV	バンダイビジュアル	未定	0775
	M2				
97年未定	Dの食卓2	ADV	ワープ	未定	0776
	NEO・GEO				
11月8日	風雲スーパータッグバトル	格闘	SNK	32000円	0777
11月29日	サムライスピリッツ天草降臨	格闘	SNK	32000円	0778
11月未定	ステークスウィナー2	ACT	ザウルス	29800円	0779
12月20日	得点王 炎のリベロ	SPT	SNK	29800円	0780
12月27日	わくわく7	格闘	サンソフト	29800円	0781
97年未定	QP	ETC	サクセス	未定	0782
発売日未定	ティンクルスタースプライズ	STG	ADK	未定	
発売日未定	NEOドリフトアウト	SPT	ビスコ	未定	0783
	NEO・GEO CD				0784
10月25日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	格闘	SNK	8800円	0785
1月未定	サムライスピリッツ天草降臨	格闘	SNK	未定	0786
来春	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	RPG	SNK	8800円	0787
発売日未定	得点王 炎のリベロ	SPT	SNK	未定	0788
発売日未定	風雲スーパータッグバトル	格闘	SNK	未定	0789
発売日未定	ネオ・ボンバーマン	ACT	ハドソン	未定	0790
	ゲームボーイ				
10月19日	ピクロス2	PZL	任天堂	3000円	0791
10月26日	ヨッシーのパネポン	PZL	任天堂	3000円	0792
11月1日	パズル忍たま乱太郎	PZL	カルチャーブレーン	3980円	0793
11月22日	パチ夫くんゲームギャラリー	ETC	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定	0794
11月22日	不思議のダンジョン 風来のシ ンGB－月影村の怪物－	RPG	チュンソフト	3900円	0795
11月22日	原人コレクション	ACT	ハドソン	3980円	0796
11月29日	ナムコギャラリーVOL.2	ETC	ナムコ	3980円	0797
12月6日	桃太郎コレクション2	ETC	ハドソン	3980円	0798
12月13日	合格ボーイシリーズ① 英単語ターゲ ト1900 スペシャルエディション	ETC	イマジニア	2980円	0799
12月20日	スーパーブラックバス ポケッ	SPT	スターフィッシュ	4980円	0800
12月20日	ボンバーマンGB3	ACT	ハドソン	3980円	0801
12月未定	スーパーチャイニーズファイタ－GB	格闘	カルチャーブレーン	3980円	0802
12月未定	スヌーピーのはじめてのおつか い(仮称)	PZL	ケムコ	未定	0803
12月未定	ミニ4ボーイ(仮称)	SPO	Jウィング	3980円	0804
12月未定	みどりのマキバオー	ACT	トミー	3900円	0805
12月未定	クレヨンしんちゃん オラのごきげんコレクション	ETC	バンダイ	3980円	0806
12月未定	ゲゲゲの鬼太郎 妖怪創造主現る！	RPG	バンダイ	4500円	0807
12月未定	名探偵 コナン(仮称)	ADV	バンダイ	3980円	0808
96年未定	ぽけっとぷよぷよ通(仮称)	PZL	コンパイル	未定	0809
1月未定	シェラザード伝説	RPG	カルチャーブレーン	3980円	0810
2月未定	麻雀伝説(仮称)	TBL	カルチャーブレーン	3980円	0811
発売日未定	ミニ四駆GB レッツ＆ゴー!!	SLG	アスキー	未定	0812
発売日未定	チャルボ55	ACT	日本システムサプライ	未定	0813
	ゲームギア				
11月1日	GGポートレートシリーズ あきら	ETC	セガ	3800円	0814
11月22日	GGポートレートシリーズ ぱい	ETC	セガ	3800円	0815
11月22日	パンツァードラグーンMINI	STG	セガ	4800円	0816
12月13日	Gソニック	ACT	セガ	4800円	0817
12月未定	ペット倶楽部 いぬ大好き	SLG	セガ	4800円	0818
発売日未定	ミッキーとミニーのハッピーダイアリー	ETC	セガ	未定	0819
	バーチャルボーイ				
発売日未定	ドラえもん	ETC	エポック社	未定	0820
発売日未定	スターシード	STG	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800円	0821
発売日未定	プロテウスゾーン	STG	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800円	0822
発売日未定	アウトオブ ザ デスマウント(仮称)	ETC	Jウィング	6800円	0823
発売日未定	新日本プロレスリング 激闘伝説	ETC	トミー	未定	0824
発売日未定	バウンド・ハイ	ACT	任天堂	未定	0825
発売日未定	バーチャル ダブル役満	TBL	バップ	5300円	0826
発売日未定	ヴァーチャル ドッジボール	SPT	ヘクト	5800円	0827
発売日未定	バーチャルブロック	ETC	ボトムアップ	未定	0828
	PC－エンジン				
12月未定	魔導物語 I 炎の卒園児	ETC	NECアベニュー	7800円	0829
発売日未定	てきぱき ワーキン ラブ	ADV	NECホームエレクトロニクス	未定	0830
発売日未定	デッド・オブ・ザ・ブレイン ·&2	SPT	NECホームエレクトロニクス	未定	0831
発売日未定	SEGA AGES/ファンタジーゾーン	STG	セガ	未定	0622
発売日未定	SEGA AGES/ペンゴ・フリッキー・アップダウン・ヘッドオン(仮称)	ETC	セガ	未定	0623
発売日未定	ソニック・ザ・ファイターズ(仮称)	格闘	セガ	未定	0624
発売日未定	ダイハード・トリロジー	ACT	セガ（20世紀FOXブランド）	未定	0625
発売日未定	ARENA(仮称)	RPG	ソフトバンク	未定	0626
発売日未定	DOOM	STG	ソフトバンク	未定	0627
発売日未定	ULTIMATE MOTAL KOMBAT3(仮称)	格闘	ソフトバンク	未定	0628
発売日未定	東京SHADOW	ADV	タイトー	未定	0629
発売日未定	MVPベースボール'96(仮称)	SPT	データイースト	未定	0630
発売日未定	GOGOゴール！(仮称)	SPT	テクモ	未定	0631
発売日未定	TECMO SUPER BOWL	SPT	テクモ	未定	0632
発売日未定	もってけたまご	ACT	ナグザット	未定	0633
発売日未定	東京立身出世伝(仮称)	SLG	ナグザット	5800円	0634
発売日未定	SUPER 301 SQ(仮称)	ETC	日本物産	未定	0635
発売日未定	USドラッグチャンプ(仮称)	SPT	日本物産	未定	0636
発売日未定	V.R麻雀(仮称)	TBL	日本物産	未定	0637
発売日未定	テラクレスタ3D(仮称)	STG	日本物産	5800円	0638
発売日未定	大江戸ルネッサンス	SLG	ビクター/パック・イン・ビデオ	未定	0639
発売日未定	GRANDREAD	SLG	バンプレスト	未定	0640
発売日未定	ロボット選戦RPG（仮称）	RPG	バンプレスト	未定	0641
発売日未定	続ぐっすんおよよ	PZL	バンプレスト	5800円	0642
発売日未定	スワッグマン	ACT	ビクター/ビクター・ソフト	未定	0643
発売日未定	ダンジョンマスター(仮称)	RPG	ビクター/ビクター・ソフト	未定	0644
発売日未定	CRITICOM ザ・クリティカルコンバットー	格闘	ビック東海	5800円	0645
発売日未定	パチンコファイター(仮称)	TBL	プレ・ステージ	未定	0646
発売日未定	GO II professional	ETC	毎日コミュニケーションズ	未定	0647
発売日未定	[illegible]人生の奏林	SLG	ガイナックス	未定	0648
発売日未定	ルナ～エターナル ブルー～	RPG	ゲーム アーツ	未定	0649
発売日未定	シルエットミラージュ	ACT	トレジャー	未定	0650
発売日未定	カオスシード	RPG	ネバーランドカンパニー	未定	0651
発売日未定	六船海賊"スチームパイレーツ"（仮称）	RPG	ネバーランドカンパニー	未定	0652
発売日未定	銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～	ADV	ハドソン	未定	0653
発売日未定	テトリスS	PZL	BPS	5800円	0654
発売日未定	スタートリング・オデッセイ I ブルーエボリューション	RPG	レイ・フォース	未定	0655
発売日未定	スタートリング・オデッセイ II 魔竜戦争	RPG	レイ・フォース	未定	0656
発売日未定	スタートリング・オデッセイ III ミレニアムの聖戦	RPG	レイ・フォース	未定	0657
	ニンテンドウ64				
11月22日	ワンダープロジェクトJ2 コルロの森のジョゼット	ADV	エニックス	9800円	0658
11月29日	栄光のセントアンドリュース	SPT	セタ	9800円	0659
11月未定	ゴールデンアイ007	ETC	任天堂	9800円	0660
11月未定	ブラストコープス(仮称)	ETC	任天堂	9800円	0661
11月未定	ボディハーベスト(仮称)	ETC	任天堂	9800円	0662
今秋	超空間ナイター プロ野球キング	SPT	イマジニア	未定	0663
12月下旬	ブレードアンドバレル	STG	ケムコ	未定	0664
12月上旬	マリオカート64	ACT	任天堂	9800円	0665
12月未定	実況Jリーグパーフェクトストライカー	SPT	コナミ	未定	0666
12月未定	麻雀MASTER	TBL	コナミ	未定	0667
12月未定	エフゼロ64	SPT	任天堂	9800円	0668
12月未定	カービィのエアライド(仮称)	SPT	任天堂	9800円	0669
12月未定	クライマー(仮称)	ETC	任天堂	9800円	0670
12月未定	ゴルフ(仮称)	SPT	任天堂	9800円	0671
12月未定	スターフォックス64	STG	任天堂	9800円	0672
12月未定	バギーブギー(仮称)	SPT	任天堂	9800円	0673
12月未定	ヨッシーアイランド64	ACT	任天堂	9800円	0674
1月31日	プロ麻雀 極64	TBL	アテナ	9800円	0675
1月未定	ワイルド チョッパーズ	STG	セタ	9800円	0676
2月未定	実況パワフルプロ野球4(仮称)	SPT	コナミ	未定	0677
2月未定	レブ・リミット	SPT	セタ	9800円	0678
今冬	ダイナマイトサッカー（仮称）	SPT	イマジニア	未定	0679
4月未定	雷のごとく～超高速囲碁～	TBL	セタ	9800円	0680
5月未定	森田将棋64（仮称）	TBL	セタ	9800円	0681
来春	TUROK Dinosaur Hunter	STG	アクレイムジャパン	未定	0682
来春	マルチレーシング（仮称）	SPT	イマジニア	未定	0683
来春	ドラえもん（仮称）	ACT	エポック社	未定	0684
来春	がんばれゴエモン5～ネオ桃山幕府のおどり～	ACT	コナミ	未定	0685
来春	ミッション・インポッシブル(仮称)	ADV	ビクター／パック・イン・ビデオ	未定	0686
来春	64大相撲（仮称）	SPT	ボトムアップ	未定	0687
97年未定	ボンバーマン64(仮称)	ACT	ハドソン	未定	0688
97年未定	デュアルヒーローズ	格闘	ハドソン	未定	0689
発売日未定	JリーグLIVE64	SPT	EAV	未定	0690
発売日未定	実況ゴルフトーナメント'97(仮称)	SPT	コナミ	未定	0691
発売日未定	Cu-On-Pa	PZL	T&E	未定	0692
発売日未定	カメレオン・ツイスト	ACT	日本システムサプライ	未定	0693
発売日未定	キャバリーバートル3000	SPT	日本システムサプライ	未定	0694
発売日未定	スターウォーズ～シャドウズ オブ ジ エンパイア～	ACT	任天堂	9800円	0695
発売日未定	ヒューマングランプリIn FORMULA1 THE New Generetion s	SPT	ヒューマン	未定	0696
発売日未定	パワーリーグ64(仮称)	SPT	ハドソン	未定	0697
発売日未定	金田一少年の事件簿(仮称)	ADV	ハドソン	未定	0698
発売日未定	3Dシューティング(仮称)	STG	ビデオシステム	未定	0699
発売日未定	麻雀(仮称)	TBL	ビデオシステム	未定	0700
	スーパーファミコン				
10月18日	マーヴル・スーパーヒーローズ・ウォー オブ ザ ジェム	ACT	カプコン	7800円	0701
10月18日	サラブレッドブリーダーIII	SLG	ヘクト	8200円	0702
10月25日	タワードリーム	TBL	アスキー	8000円	0703
10月26日	マーヴェラス～もうひとつの宝島～	RPG	任天堂	6800円	0704
11月23日	スーパードンキーコング3	ACT	任天堂	6800円	0705
11月29日	スーパー人生ゲーム3	TBL	タカラ	7800円	0706
11月29日	ニチブツコレクション1	TBL	日本物産	7980円	0707
11月下旬	VS.コレクション	ETC	ボトムアップ	6980円	0708
11月未定	Parlor! Mini4	TBL	日本テレネット	5800円	0709
12月6日	スーパーファミコン ドラゴンクエストIII そして伝説へ…	RPG	エニックス	8700円	0710
12月6日	桃太郎電鉄HAPPY	TBL	ハドソン	8300円	0711
12月13日	実戦パチスロ必勝法!TWIN	TBL	サミー工業	未定	0712
12月20日	ミニ四駆 シャイニングスコーピオン レッツ＆ゴー	SLG	アスキー	8800円	0713
12月20日	ピノキオ	ACT	カプコン	7500円	0714
12月20日	忍たま乱太郎3	ACT	カルチャーブレーン	6980円	0715
12月20日	西陣パチンコ3（仮称）	TBL	KSS	未定	0716
12月20日	ボンバーマンビーダマン（仮称）	STG	ハドソン	5980円	0717
12月未定	G・O・D～目覚めよと呼ぶ声が聴こえ～	RPG	イマジニア	7980円	0718
12月未定	プロ指南ウルトラ究極麻雀 兵(つわもの)（仮称）	TBL	カルチャーブレーン	6980円	0719
12月未定	野球(仮称)	SPT	カルチャーブレーン	6980円	0720
12月未定	ニチブツコレクション2	TBL	日本物産	7980円	0721
12月未定	ドラゴンナイト4	SLG	バンプレスト	7980円	0722
12月未定	同級生2	ADV	バンプレスト	7980円	0723
12月下旬	すごろく銀河戦記	TBL	ボトムアップ	6980円	0724
96年未定	ストリートファイターZERO2	格闘	カプコン	7800円	0725
今冬	ドナルドダックのマウイマラード	ACT	カプコン	未定	0726
今冬	ああっ女神さまっ	TBL	KSS	未定	0727
3月未定	プロ野球熱闘パズルスタジアム（仮称）	PZL	ココナッツジャパンエンターテイメント	6800円	0728
発売日未定	あかずの間	ADV	ヴィジット	未定	0729
発売日未定	クーリースカンク	ACT	ヴィジット	未定	0730

ファミマガ Weekly

NEXT ISSUE
次号予告

創刊2号は **10.25** 発売です

定価 290 YEN

スクウェア特報連発！＆プロプレイヤーが教えるバーチャ3攻略

スクウェアがPSにまたまた送りこむ新タイトル！「FF」「サガ」の続報も引き続いて特集だ！ センター大特集は「バーチャ3」マスターへの道なのだ！

GAME INDEX

■プレイステーション
アークザラッドII 57
アポなしギャルズお・り・ん・ぽ・す♥ 185
I.Q～インテリジェントキューブ 192
eexy life EAST END×YURI 185
ウェディングピーチ ドキドキお色直し 134
永世名人II 192
エアーコマンダー 193
オウバードフォース 178
キング オブ パーラー 147
ぐーちょDEパーク 12
COOL BOARDERS 132
グリッド ランナー 190
サガ・フロンティア 39
THE GREAT BATTLE VI 193
THE DEEP 149
新スーパーロボット大戦 76
シェルショック 180
ショックウェーブ 148
スーパーパズルファイターIIX 104
スターグラディエイター ......106・175
ストーンウォーカーズ 149
スマシュコート 135
テイルズ オブ デスティニー 70
DEATH WING 180
闘神伝3 8
同級生2 22
童夢の野望～F-1GP NIPPONの挑戦～ 179
首領蜂（ドンパチ） 149
西陣パチンコ天国Vol.1 191
にとうしんでん 134
ストーンウォーカーズ 149
Neorude（ネオリュード） 191
BIO HAZARD2 96
ヴァンダルハーツ～失われた古代文明～ ......66・177
爆れつハンター まあじゃんすぺしゃる 183
ハイパー 3D ピンボール 189
パーチャルシミュレーション パチンコドリーム 150
Pinball Fantasies Deluxe 183
ファイナルファンタジーVII ......46・72
ブシドーブレード 32
ブレス オブ ファイアIII 99
FEDA2 191
FIGHTING NETWORK RINGS 192
ブレインデッド13 146
Base Ball Navigater 193
ボトム オブ ザ ナインズ～メジャーリーグ ヒーローズ～ 181
本格4人打ち 芸能人対局麻雀THEわれめDEポン 183
マイホームドリーム 26
マッハGoGoGo 131
女神異聞録PERSONA～ペルソナ～ 143
MEGA TUDO 2069 147
もうぢゃ 190
レイストーム 28
ロックマン8 100
■セガサターン
エアーズアドベンチャー 186
エイリアン・トリロジー 134
オーバードライビンGT-R 191
Jewels of Orcle オラクルの宝石 150
機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー 143
きゃんきゃんバニー・プルミエール2 187
ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJANG LAND 150
グリッド ランナー 190
SANKYO FEVER 実機シミュレーションS 192
シェルショック 180
人造人間ハカイダー ラストジャッジメント 191
スーパーパズルファイターIIX 104
スターファイター3000 180
ストリートファイターZERO2 135,143
SEGA AGES/アフターバーナー 131
ソニックウィングスペシャル 133
D-XHIRD 18
Destruction derby 132
テラファンタスティカ 16
電脳戦機バーチャロン 75
闘神伝URA 130
BATSUGUN 180
バーチャコップ2 187
ハイパー 3D ピンボール 189
マスター・オブ・モンスターズ～ネオ・ジェネレーションズ～ 179
Mighty Hits 148
もうぢゃ 190
ラングリッサーIII ......53・147
ルナ シルバースターストーリー 176
ロックマン8 100
ワールドベースボールシリーズII 181
■NINTENDO64
極64 192
スーパーマリオ64 133
TUROK Dinosaur Hunter 188
64大相撲 193
ワンダープロジェクトJ2～コルロの森のジョゼット 24
■スーパーファミコン
サラブレッドブリーダーIII 148
スーパーファミコン ドラゴンクエストIII そして伝説へ… 188
タワードリーム 182
ダービースタリオン96 74
西陣パチンコ3（仮称） 191
マジカルドロップ2 133
桃太郎電鉄HAPPY 20
■NEO・GEO CD
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 ......61・174
■PC-FX
アンジェリークSpecial2 169
赤ずきんチャチャ～お騒がせ！パニックレース 182
■ゲームボーイ
チャルボ55 191
ピクロス2 184
桃太郎コレクション2 192
■アーケード
サムライスピリッツ 天草降臨 172
G-ダライアス 173
ソーラーアサルト 173
プリクラ大作戦 172
雷電ファイターズ 173
■パソコン
大戦略V バリューパック 171
提督の決断III with パワーアップキット 170
D-DAY 171
YU-NO 168
ロンメル装甲師団1941 171

SOFT CALENDAR

10月18日

PS	THE DEEP～失われた深海～
PS	首領蜂
PS	ショックウェーブ オペレーション・ジャンプゲート
PS	ブレインデッド13
PS	バーチャルシミュレーションパチンコドリーム
PS	ストーンウォーカーズ
PS	キングオブパーラー
PS	MEGATUDO2096
SS	Mighty Hits
SS	ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONGLAD
SS	Jewels of The Oracle オラクルの宝石
SS	ラングリッサーIII
SS	スターファイター3000
SFC	マーブル・スーパーヒーローズ・ウォー オブ ザ ジェム
SFC	サラブレッドブリーダーIII

10月19日

GB	ピクロス2

10月25日

PS	eexy life EAST END×YURI
PS	シェルショック
PS	童夢の野望～F1 GP NIPPONの挑戦～
PS	スターグラディエイター
PS	ヴァンダルハーツ～失われた古代文明～
PS	ボトム オブ ザ ナインズ ～メジャーリーグヒーローズ～
PS	DEATH WING
PS	ビルクラッシュ
PS	V-Tennis2
PS	Pinball Fantasies Deluxe
PS	オウバードフォース
PS	爆れつハンター まあじゃんすぺしゃる
PS	本格4人打ち 芸能人対局麻雀 THEわれめDEポン
PS	アポなしギャルズ お・り・ん・ぽ・す♥
SS	シェルショック
SS	ルナ シルバースターストーリー
SS	ワールドシリーズベースボールII
SS	マスター・オブ・モンスターズ～ネオ ジェネレーションズ～
SS	BATSUGUN
SFC	タワードリーム
PC-FX	赤ずきんチャチャ～お騒がせ！パニックレース～
NEO・GEO・CD	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

10月26日

SFC	マーヴェラス～もうひとつの宝島～
GB	ヨッシーのパネポン

超ウルトラ技（P130～P135）に関する質問は
022-213-7555
それ以外の記事に関する質問は
03-3573-8655
まで、
休日を除く月～金曜日の、午後4時から6時の間受け付けています。
質問は本誌掲載の内容に関することに限ります。
ゲームの解答やヒントについてはお答えしておりません。

S・T・A・F・F

〈編集・発行〉徳間書店インターメディア株式会社　〈発売〉株式会社徳間書店
●発行・編集人／山森尚　●編集委員長／山本直人　●副編集長／相澤浩仁・北根紀子・高島寿洋・福成雅英　●統括副編集長／曽根丈詞　●編集委員／村田憲生・山田政彦　〈情報統括部〉●スタッフ／浅利麗・五十嵐達雄・池田菜採・木浪秀剛・佐藤大作・豊田恵　●アシスタント／安部正彦・鵜島吉秀・大野恵子・興津祐輔・斎藤善和・塩路英樹・菅ヒサ恵・杉村知顕・鈴木しのぶ・高山斉樹・西原孝治・藤本大介・水上智・宮本正教・渡辺浩充　〈編集〉●スタッフ(東京)／伊藤明照・小倉賢・柏又和宏・佐藤稔・佐藤治男・(仙台)／大石美智子・中鉢ゆき子　●アシスタント(東京)／阿部尚希・有金慈青・加藤義一・川上朋宏・菊池大介・越塚正典・児玉守・谷口智文・佐藤秀治・東海林克己・田中宏幸・西島卓・平田陽介・松澤秀樹・(仙台)／石原敬・梅木克也・鎌田潤哉・刈谷幸治・佐藤宏崇・千葉和之・平野哲矢　〈進行〉●スタッフ／五嶋美智子・吉田陽子　〈営業〉●部長／遠藤剛　●サブマネージャー／金山泰久・伴勝　●スタッフ／大内隆・大野浩志・加藤千香子・工藤克俊・小出貴美子・駒形友美・玉川典由・筒井享平・冨井好史・長倉明・本間彰・牧山晶子・吉野なおみ　●アシスタント／江渕綾乃・関山知壱・羽迫新一　〈ＮＣＣ〉●マネージャー／和田秀実　●スタッフ／岩田麻記子・大平典子・金子昭子・工藤一樹・小島晶・佐々木さとみ・佐瀬伸治・高山正美・森田智子・(仙台)鈴木享子　〈デザイン〉●ＡＤ／ゲッタラジッカ　●表紙／片野厚子　●スタッフ(仙台)／今村奈緒美　●アシスタント(仙台)／梅内幸子／佐久間弘子〈ＤＴＰ〉●スタッフ(仙台)／中村正吾　〈編集協力〉●校閲／田中健一郎　●編集／加川良・根村かやの・平田洋　●デザイン／オギワラヒロミ・加藤康昭・有限会社クリエイティブレイ・有限会社高洋舎・小森洋治・沢田昭彦TERRACE.INC.・st.CAP・中村由紀子・リーフ・山田祐子　●ＤＴＰ／オープンハウス・株式会社コンバット・凸版フォトタイプ株式会社DS課・福嶋一事務所・ワードポップ　●表紙版下／あくせす●写真／島崎英俊・守屋貴章　●印刷・製本／凸版印刷株式会社

©徳間書店インターメディア 1996 本誌掲載の写真、イラスト、および記事の無断転載を禁じます。なお記事中の各メーカーの著作権表示は画面写真、一部イラストに属するものです。

PlayStation
COBRA THE SHOOTING
全18のステージ。最終決戦で手にするのは
生か、死か。
SPACE ADVENTURE
COBRA
THE SHOOTING
コブラ・ザ・シューティング
PRICE
¥5,800
COMING SOON
超人気SFコミックの「コブラ」がついに3Dワールドにデビュー。
ステージによって変化するアングル、スピーディな強制スクロールなど、
迫力あるアクションの連続。冷静な頭でこの秋を待て!!
あそびは文化
タカラ
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
© BUICHI TERASAWA 1996 © TAKARA CO.,LTD. 1996
〒125 東京都葛飾区青戸4-19-16 価格は、希望小売価格(税抜き)です。
タカラの商品は
こども商品券で
デパート・スーパー・玩具店で販売しております。
TAKARA

爆れつハンター
まあじゃん すぺしゃる
PlayStation
株式会社メディアワークス・月刊電撃コミック「ガオ！」連載中、またテレビ東京系でテレビアニメとして放送された「爆れつハンター」が麻雀ゲームになってプレイステーションに登場します。
アニメ版と同じ超豪華声優陣を起用。
キャロットやティラなど原作に登場する個性豊かな キャラクターが、麻雀で大暴れ！
オ～ホッホッホッホッホッ！お姉さんがかわいがってあげるわ！
シナリオモード
フリー対戦モード
OPTION
それじゃ四人打ちで頼むよ、マスター。あっ、それからおしぼりね
1996.10.25発売
■テーブル・麻雀　■価格5,800円（税抜）
©あかほりさとる・臣士れい・メディアワークス／爆れつ委員会・テレビ東京・創通エージェンシー
©BANPRESTO 1996
"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
バンプレストのゲームに関するお問い合わせはこちらに！
バンプレストグループ テレフォンサービス
03-3847-6320
電話番号はよく確かめてネ！
受付・10:00～16:00 月～金（土・日・祭日を除く）
株式会社バンプレスト
千葉県松戸市松戸1230-1　〒271
※バンプレストはバンダイグループの一社です。
BANPRESTO
●価格はメーカー希望小売価格です。　●全国の有名デパート、スーパーでお求めください。　●表示価格は、全て税別となっております。　●写真、イラストと商品は多少異なることがあります。

BANPRESTO

INFORMATION OF
BANPRESTO'S SOFTWARES
SALES IN OCTOBER

ファミ通 Weekly
11月1日号
平成8年11月1日発行　第1巻第1号(通巻1号)
発行・編集人　山森 尚
発行　徳間書店インターメディア(株)
発売　(株)徳間書店
〒105　東京都港区東新橋1-1-16　問い合わせ／☎03(3573)8655
編集／☎03(3573)8609　広告／☎03(3573)8612
〒105-55　東京都港区東新橋1-1-16　☎03(3573)0111(代)
定価290円
(本体282円)

KONAMI

SHIORI FUJISAKI

ときめきメモリアルで
大人気の「藤崎詩織」。
待望のデビューシングルが
ついに決定しました。
財津和夫、尾崎亜美の
さわやかメロディを、
ときめきイメージいっぱいの
詩織ボイスで、
あなたのもとにとどけます。

Debut Single

教えてMr.Sky
作詞：森雪之丞　作曲：財津和夫　編曲：根岸貴幸

風と一緒に行こう
作詞：尾崎亜美　作曲：尾崎亜美　編曲：富田素弘

12.5 In Store

藤崎詩織ファンクラブ・会員募集中！
オフィシャルファンクラブ「Shiori Mate」が設立されます。
とっておき情報を満載した会報や、会員だけが入手できる
グッズ&原画などの発売情報を、いちはやくお届けします。
入会案内をご希望の方は、返信用封筒に80円切手を貼り、
ご自分の住所・氏名を明記して、下記あてに送付ください。
みんなの入会をまってるね。
〒160　東京都新宿区新宿2-1-5　パークサイドスクエア4F
「Shiori Mate」入会希望 係

© KONAMI

Produced by Konami Artist Products

雑誌 26611—11／1 © Tokumashoten Intermedia 1996
印刷 凸版印刷株式会社　Printed in Japan
T1026611110296